

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra teorie kultury (kulturologie)

Diplomová práce

Barbora Kunstovná

Fenomén LARP

Phenomenon LARP

Praha 2011

Vedoucí práce: PhDr. Vladimír Czumalo, CSc.

Děkuji vedoucímu své práce PhDr. Vladimíru Czumalovi, CSc. za jeho podporu a konzultace. A také za to, že věřil, že moje téma je zajímavé a zaslouží si být zpracováno.

Stejně tak děkuji za pochopení a ochotu všem respondentům a respondentkám mých výzkumů. Kromě odpovědí mi také poskytli svou podporu, nadšení a zájem, který mě posouval dál.

Můj velký dík za veškerou pomoc, nejen s korekturami, patří mé rodině a obzvláštní dík pak mému muži, který nejen, že je cennou studnicí informací a postřehů o LARPu, ale především to byl on, kdo mi svět LARPu ukázal.

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze dne 10. 9. 2011

Barbora Kunstovná

Anotace

Diplomová práce se soustředí na vymezení pojmu LARP a jeho klasifikaci. Poté porovnává pojetí LARPu s teorií her a také studuje inspirační zdroje LARPu ve fantasy literatuře, filmu a počítačových hrách. Dále zachycuje vývoj českého LARPu a jeho typizaci a zařazuje ho v kontextu kulturologie. V empirické části se pak zaměřuje na postihnutí typického hráče LARPu pomocí kvantitativního i kvalitativního výzkumu a v závěru shrnuje působení LARPu a fantasy komunity na hráče.

The thesis focuses on defining and classifying LARP (Live action role-playing games). It then compares the concept of LARP with the theory of games and studies sources of inspiration for LARP in fantasy literature, film and computer games. Further, it captures the development of LARP in the Czech republic, its types, and puts it in a culturological context. The empirical section portrays the typical LARP player by means of qualitative and quantitative research and in conclusion summarizes the effect of LARP and the fantasy community as a whole on the individual player.

Klíčová slova

Hra, LARP, RPG, fantasy, fantastika, komunita, subkultura, LARP v ČR

Games, LARP, RPG, fantasy, speculative fiction, community, sub-culture, LARP in the Czech Republic

Obsah

1	Úvod.....	7
2	Co je to hra na hrdiny?	9
2.1	RPG	9
2.2	LARP.....	10
2.2.1	Družinovka	10
2.2.2	Bitva	10
2.2.3	Svět.....	11
2.2.4	Městský LARP	13
2.2.5	Komorní LARP	14
3	Teorie her a její implementace na LARP	15
3.1	Základní dělení her dle Cailloise.....	16
3.1.1	Agón	16
3.1.2	Alea.....	17
3.1.3	Mimikry.....	17
3.1.4	Ilinx.....	18
3.1.5	Agón a alea	19
3.1.6	Agón a mimikry.....	20
3.1.7	Agón a ilinx	20
3.1.8	Alea a mimikry	20
3.1.9	Alea a ilinx	20
3.1.10	Mimikry a ilinx.....	21
4	Inspirační zdroje LARPu a vymezení fantasy jakožto žánru	23
4.1	Fantastika	23
4.1.1	Horor.....	25
4.1.2	Science-fiction.....	26
4.1.3	Fantasy.....	27
4.1.3.1	Inspirační zdroje	28
4.1.3.1.1	Pohádky a mýty	28
4.1.3.1.2	Artušovské legendy, Příběhy tisíce a jedné noci, Dálný východ.....	29
4.1.3.1.3	Příběhy o ztracených rasách	31
4.1.3.1.4	Příběhy o zvířatech.....	31
4.1.3.2	Žánry fantasy literatury.....	33

4.1.3.2.1	Meč a magie	33
4.1.3.2.2	Epická fantasy	34
4.1.3.2.3	Městská fantasy	37
4.1.3.2.4	Historická fantasy	38
4.1.3.2.5	Humoristická fantasy	39
4.1.3.3	Fantasy hry na doma	39
4.1.3.3.1	Deskové a kartičkové hry	39
4.1.3.3.2	Počítačové hry	40
4.1.3.3.3	Gamebooky	41
5	Historie LARPU	43
5.1	Kde se vzala hra na hrdiny?	43
5.2	Kde se vzala hra na hrdiny u nás?	45
5.3	Kdo si u nás hraje a jak?	46
6	LARP jako kulturologické téma	49
7	Definování LARP a fantasy komunity prostřednictvím sociologických výzkumů	51
7.1	Vstupní hypotézy	51
7.2	Kvantitativní výzkum	52
7.2.1	Dotazník	53
7.2.2	Výsledky	55
7.3	Kvalitativní výzkum	63
8	Závěr	67
9	Příloha – hloubkové rozhovory	68
9.1	Jatic	68
9.2	Narcam	76
9.3	Naobe	91
9.4	Berian Lev	98
9.5	Katcher	104
9.6	Špuntí	112
9.7	Darion	122
10	Použitá literatura	129
11	Obrazová příloha	130

1 Úvod

Tématu LARPu, komunitě soustředěné kolem něj a jeho vlivu se věnuji vlastně už skoro 6 let v rámci seminárních prací, postupové práce a nyní i své diplomové práce. Nebo možná by bylo lépe říci, že se tímto tématem, přinejmenším v duchu, zaobírám už od návštěvy svého prvního LARPu. Byly jím Zlenice v červnu 2002 a jakožto člověk poměrně nekomunikativní, introvertní a rozhodně nespontánní jsem z toho měla zpočátku obavy. Chtěla jsem spíše vyjít vstříc přáteli, což ale ve mně jen vyvolávalo další obavy, že tam budu pouze „přítekyňe od Loneho“. Jaké bylo moje překvapení, když jsem od první chvíle byla obklopena neobvykle přátelskou atmosférou, absolutně nehodnotícím přístupem všech, se kterými jsem se tam setkala (tedy žádné ohrnování nosu nad nováčky, kritizování začátečnického kostýmu nebo posměch kvůli neznalostem věcí na LARPech běžných), a v neposlední řadě i opravdu zábavnou a strhující hrou. Myslím, že ten první rok jsem se do hry ani nezapojovala, přesto nemám pocit, že bych se ty čtyři dny nudila. Samozřejmě že to tehdy byl i kulturní šok – lidé v kostýmech, chovající se naprosto nekonformně a bláznivě, vyprávějící kumbál story¹, které se leckdy ani nikdy nestaly, a trochu moc přesvědčení o tom, že jsou skřeti nebo kouzelníci. Na té první akci jsem i dospěla k přesvědčení, že většina těch lidí tam to „žere až moc“ a zrovna si neuvědomují, že někde kolem je taky nudná a neinspirativní realita. Nicméně ti lidé se čtyři dny pohybovali v přírodě, dokazovali poměrně slušnou fyzickou kondici a na první pohled nemálo získaných dovedností (šerm, výroba kostýmů...), navíc byli přátelští, schopni a ochotni komunikovat a často se jednalo o studenty zajímavých a náročných VŠ oborů, hodně z nich se netajilo tím, že čte knížky, a i jinak jsem měla pocit, že jsem v oáze normálních lidí, jací mi třeba v mé třídě na gymnáziu trochu chyběli.

A od té doby mi vrtá hlavou, kdo vlastně jsou lidé, kteří LARPy hrají, jaký vliv na ně LARP má a nakolik oni sami svou komunitu ovlivňují. V práci k postupovým zkouškám jsem vytvářela spíše jakousi „rukověť nováčka ve světě LARPu“, shrnula jsem, co LARP je, a pokusila se i o nějakou základní klasifikaci hráčů. Na tuto práci hodlám v diplomové práci navázat a dále ji rozvíjet. Považuji za důležité lépe definovat žánr fantasy, vymezit také LARP v systému teorie her a podívat se na LARP i jako na kulturologické téma. V neposlední řadě hodlám na kvantitativní výzkum z postupové práce navázat menším kvalitativním

¹ Kumbál story = zlatý fond historek nejen z LARPu, ale také z hraní DrD a jiných RPG her. Pro posluchače zvenčí se mohou vyznačovat značnou mírou pošahanosti.

výzkumem, konkrétně několika delšími rozhovory se zajímavými nebo typickými představiteli komunity kolem LARPů. Především se ale hodlám dál pokoušet odpovědět na dvě zásadní otázky:

1. Je LARP dobrý, nebo špatný způsob trávení volného času?

2. Chtěla bych, aby se mé teoretické děti LARPU věnovaly, nebo ne?

A vzhledem k tomu, že druhá otázka už vlastně přestává být teoretickou a diplomová práce je poslední práce, kterou píšu, bylo by asi dobré v závěru tyto dvě otázky konečně zodpovědět.

K tomuto cíli by mi asi v tradiční práci měla sloužit především použitá literatura. Bohužel se pohybuji v terénu zatím vědecky nezkoumaném, v českých podmínkách zpracovaném maximálně na úrovni bakalářských a magisterských prací. Kromě několika málo odborných knih jsem proto vycházela hlavně z internetových zdrojů, vlastního pozorování a získaných zkušeností a v neposlední řadě také musím zmínit záslužnou úlohu svého muže. Kromě cenných vzpomínek z počátku LARPů v Čechách především proto, že to byl právě on, kdo mi svět LARPU ukázal a otevřel a tím můj život nepochybně obohatil.



2 Co je to hra na hrdiny?

Hra na hrdiny je prožitková fantasijní hra založená na schopnosti přenést se do fiktivního světa, v něm si zvolit fiktivní postavu a tu pak velmi realisticky ztvárňovat. Znamená to v podstatě se se svým hrdinou ztotožnit, proniknout do zákonitostí světa, ve kterém se hrdina pohybuje, a pak žít jeho život za podmínek daných pravidly hry a osobními motivacemi hrdiny.

Český název hra na hrdiny je překladem anglické zkratky RPG – role playing games. Tedy her, ve kterých hrajeme svou roli. A z té pak vychází další anglická zkratka LARP – live action role playing, hraní své role naživo². Různých mutací RPG a LARPů je nesmírné množství, přibližně tolik, kolik je jednotlivých akcí. O nějaké hlavní dělení je možno se pokusit, ostatně používají ho i sami organizátoři, když chtějí hráčům alespoň zhruba naznačit, v jakém duchu se jejich akce ponese.

2.1 RPG

Začněme ale nejprve u her RPG na papíře. Tedy her, které se odehrávají pouze ve fantasii a pro poměrně malou skupinku hráčů (cca 3-6 osob) u jednoho stolu. Hru připravuje jeden „organizátor“. Ten na základě knižně vydávaných pravidel připraví pro hráče dobrodružství (dojdi odněkud někam a cestou něco udělej) a ti se s ním pak potýkají. K úspěchu jim pomáhají schopnosti, které dostanou jejich postavy do vínku, důležitý je ale i skutečný důvtip hráčů a jejich schopnost spolupráce. A nepochybně velká představivost a fantasie, neboť svět, kterým procházejí, si musí být schopni plně představit. Organizátor ho většinou jen velmi hrubě načrtne, schopnost klást správné otázky pak většinou rozhoduje o úspěšnosti hrdinů. Dalším významným aspektem těchto her na papíře je ovšem ještě prvek náhody - množství situací se řeší hodem kostkou. Tento prvek odpadá při přenesení hry z papíru do

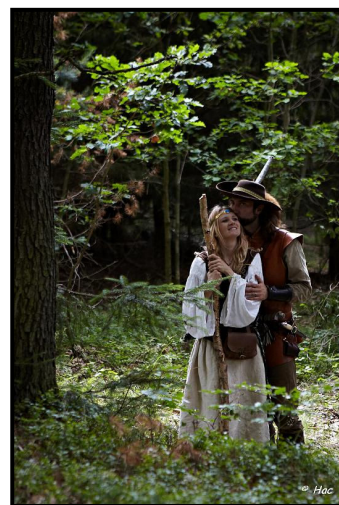


2 Zkratka LARP zdomácněla i v Čechách a je teď na zvláštním pomezí zkratky a podstatného jména. To vysvětluje poněkud hybridní pravopis objevující se v této práci. Každé slovo má právo na svůj bolestivý zrod.

reálu. O řešení situace rozhoduje dovednost v boji a fyzická kondice.

2.2 LARP

Takové přenesení rázem dělá z RPG skutečný LARP. Hráči se pohybují vymezeným terénem, mají na sobě kostým a v ruce dřevěnou zbraň. I tady ale hlavní roli hraje fantazie, schopnost spolupráce, inteligence a už zmíněná fyzická kondice a dovednost. Budeme-li se pouštět do větší hloubky, je to komunikace, manipulace, charisma a schopnost výběru vhodné postavy (opomíjený, ale důležitý rys dobrého hráče). LARPy mají tři základní mutace, je to systém *družinovka*, systém *bitva* a systém *svět*. K nim se přidávají další formy, které jsou menšinové, nicméně nejsou nezajímavé.



2.2.1 Družinovka

Hra náročná na přípravu a hlavně na množství organizátorů. S trochou nadsázky se dá říct, že aby si šest lidí hrálo, šedesát jich lítá po lese až k úplné smrti. Systém družinovky je v podstatě úplné přenesení RPG her do reálného světa. Družina hrdinů se specifickými dovednostmi jde terénem a organizátoři jim připravují úkoly, vkládají jim do cesty překážky a v podobě nepřátel v lidské i zvířecí kůži jim ztěžují plnění úkolu. Ač by se mohlo zdát, že nováček začíná družinovkou, není tomu tak. Tento typ hry vyžaduje schopné a zkušené hráče. Navíc pro velkou organizační náročnost je družinovka typ akce pouze pro zvané a pečlivě vybrané. Nováček se tedy s družinovkou většinou vůbec nesetká a, upřímně řečeno, dnes už ani zkušený hráč. Náročnost přípravy je skutečně příliš vysoká.

2.2.2 Bitva

Oproti družinovce je bitva pro organizátory procházka růžovou zahradou. Což vám samozřejmě žádný organizátor nepotvrdí... Bitva je většinou koncipována pro více hráčů (od 80 až po 800) a má velmi jednoduchý děj. Konkrétní hráčské postavy bývají potlačené a hráč si pro svou účast zvolí jednu z bojujících stran (originálně je to povětšinou strana bílá a černá). Obě strany se pak na prostorné louce srazí v lité bitce. Protože ale akce většinou trvají celý víkend, závěrečné bitvě předchází honba za questy – úkoly, ve kterých vítězná strana získává výhody do závěrečné bitvy (větší množství životů, meče ubírající větší počet

životů, lepší zbroje...). Hráči ovšem nedostávají od organizátorů reálné lepší vybavení, pouze barevné samolepky na vybavení vlastní. Bitva je přímo ideální akce pro nováčky, v rolích vůdců stran si ale mohou užít i starší hráči. Dala by se tedy označit za velmi demokratickou, navíc vzhledem k velkému počtu účastníků dává nepřeborné možnosti seznamování. Je to také vhodný prostor k výuce šermu praxí, pominu-li snad ještě o něco vhodnější formu učení na pravidelných trénincích pod vedením zkušeného šermíře. Kostýmová povinnost navíc obvykle není tak náročná a dává možnost i nováčkům, kteří ještě neumějí své kostýmy podomácku vyrábět, popřípadě nestihli našetřit dostatečný obnos na jejich pořízení. S rozvíjením trendu Living fantasy³ se ovšem objevují i bitvy, kde je naopak kostýmová náročnost velmi vysoká. Takové bitvy jsou pastvou pro případné pozorovatele a fotografy, nikdy ale nedosáhnou rozsahu klasických masových bitev, neb prostě není dost hráčů, kteří si takový kostým můžou dovolit.



2.2.3 Svět

Svět je organizátorsky náročná akce, kdy je pro hráče vytvořen konkrétní svět, většinou s propracovanou historií a systémem pravidel určujících boj, obchodování, magii... Hráč má svou velmi konkrétní postavu s konkrétními motivacemi a cíli. Tato definice je samozřejmě velmi široká a skrývá se pod ní množství různých typů akcí, které všechny používají systém svět, každá ovšem velmi osobitě.

Je zde například velká akce (cca 300 hráčů), kde postavu definuje zvolené povolání a úroveň

3 Living fantasy a living history (neboli LF/LH) jsou nové trendy kladoucí důraz na velkou autentičnost. V první řadě se samozřejmě jedná o kvalitu a vysokou úroveň kostýmů, důraz je ovšem kladen i na doplňky (dřevěné nebo keramické nádoby, vaření na akcích na ohni a z historicky adekvátních surovin, spaní v gotickém stanu nikoliv v iglú ap.). Hodnocení této snahy je poměrně komplikované – ačkoliv zvyšuje vizuální kouzlo akcí a jistě i umocňuje herní prožitek, zároveň je finančně vysoko nad možnostmi většiny hráčů. Navíc o hráči, který LF začal prosazovat jako první, se s nadsázkou říká, že sice nemá na akci nic plastového, ovšem až na auto, kterým to tam všechno přiveze.

schopností, tzv. dovednostní stupně, které se hráč v průběhu hry snaží zvyšovat (válečník tím, že někoho zabije, zloděj šikovným okrádáním). Hráč si pak dle své chuti a hráčské dovednosti



může zvolit, zda bude budovat svou postavu a příběh hry si vytvářet sám, nebo se přidá k některé z mocenských stran a bude v podstatě hrát bitvu. Svět svým hráčům, stejně jako bitva, nabízí questy, někdy individuální, jindy je třeba k jejich zdolání sestavit družinu. Kromě questů se ale ještě v průběhu hry objevují větší události, u kterých se většinou

setkají všichni účastníci akce a které posouvají příběh celé hry. Stejně jako v družinovce a občas i v bitvě je zde potřeba množství organizátorských hrdinů, zvaných cizí postava nebo prostě CéPěčko. Tyto postavy jsou většinou na vysokých hráčských pozicích, jako jsou vůdcové stran nebo mistři řemesel, a pomáhají organizátorům usměrňovat vývoj celé hry.

Dalším využitím CéPěček je bestiář, který má většinou na starosti předem určená skupina hráčů a po celou akci vytváří zrůdy, které jsou ve hře zrovna třeba (vlkodlaky, duchy, hydry...). Správné CéPěčko se většinou pozná podle toho, že není schopno popadnout dech, je úplně zničené a večer usíná zároveň s batolaty, která se na akcích v poslední době často vyskytují. (Hrajeme si v Čechách už přes patnáct let a tuhle komunitu je těžké opustit. Množství šťastných otců na akcích je toho pěkným důkazem.). Systém postav na těchto větších akcích typu svět vychází hlavně z RPG, v Čechách z Dračího doupěte, příběh a svět jako takový ale bývá inspirován spíše fantasy literaturou, popřípadě fantasy filmy nebo počítačovými hrami.

Další typy světů jdou většinou do větší hloubky v hráčském prožívání, osobní motivace jsou čím dál tím složitější a nabývají na důležitosti, směr světa jako bitvy naopak často úplně odpadá. Jak



stoupá složitost, klesá počet hráčů a zvyšují se nároky na jejich dovednosti a zkušenosti. Odpadá také množství pravidel, boje a jednání už se nevedou v rovině „kolik na to máš

bodů“, ale „ukaz mi, že mě přesvědčíš, anebo mě přeper“. Na významu také získává magie, kde už není klíčový dovednostní stupeň, ale spíše schopnost využít možnosti sebevzdělání, nacházení mocných spojenců a herectví v rituálech. Celkově se tyto hyperrealistické světy stávají hráčskou metou, jedná se o nejprestižnější akce, a proto je množství z nich založeno na osobním pozvání od organizátorů. A pokud organizátor chce hráčům předložit to nejlepší (jedná se obvykle o periodické akce a příprava většinou začíná cestou ze skončené akce), pak i hráči věnují přípravě své postavy značnou péči a kostýmy už se blíží až k historicky věrným replikám gotických oděvů nebo velmi propracovaným fantasy kostýmům, inspirovaným většinou filmy. Zajímavostí může být, že na některých akcích už dokonce mizí prvek fantasy (magie, stvůry, legendární pozadí) a systémem LARP se zde ztvárňují reálné historické skutečnosti.

2.2.4 Městský LARP

Pokud se většina akcí nese v duchu tolkienovské fantasy z jakéhosi předmytického věku lidstva, nesmí být opomenuta ani trochu jiná linie. Totiž postapokalyptická fantasy, která námětově a tematicky hraničí se sci-fi, nicméně neopouští typické fantasy prostředky, jako je magie a rasy (elfové, trpaslíci...). Jedná se většinou o společnosti na vysoké technické úrovni, hra se ale odehrává mezi poloilegální spodinou bojující o holé přežití. Zde se také dá



vysledovat, proč literární žánr sci-fi nikdy nepřešel do systému LARP – je poměrně snadné vyrobit si funkční dřevěný meč, s raketou je to už těžší. Tato postapokalyptická fantasy se většinou hraje systémem tzv. městského LARPu, kdy se ke hře využívá reálné město a hra trvá nepřetržitě delší dobu (od víkendu až po měsíc). V tomto typu hry se pro hráče už značně stírá hranice hry a reality, navíc fakt, že vaše herní postava prostupuje váš skutečný život, je nabitý vzrušením a přitažlivostí. I postapokalyptické fantasy vznikly původně jako RPG (Shadowrun, Vampires),

v sychravých podzimních nocích ale můžeme v Praze potkávat černě oděné postavy s air-soft zbraněmi a často i kovovými meči. Není třeba se jich obávat, už na Ježíška zase budou skoro normální.

2.2.5 Komorní LARP

V posledních letech získává na popularitě nová forma LARPu, která se vrací zpět ke stolu. Je to hra na odpoledne pro přibližně 8 hráčů. Jedná se o intenzivní sociální hru, během které se mají kromě příběhové linky vyostřit mezilidské vztahy. Postavy jsou tedy obvykle napsané jako vyhrocené psychologické postavy, které jsou organizátory postavené do nějakého konfliktu. Je předem určená doba trvání, obvykle na hodinu až dvě. Není žádoucí velké zabíjení postav, ani snaha hru co nejrychleji „vyhrát“ (i když to obvykle je možné), zajímavé na této hře je spíš dát prostor k rozehrání všech možných reakcí a emocí mezi hráči. Otázkou je, jestli se tento typ LARPu rychle nevyčerpá, ale zatím se zdá, že se možná jedná o nový plnohodnotný a oblíbený směr LARPu.

Nicméně jakkoliv je RPG a LARP specifický způsob hraní si, bylo by dobré zasadit ho do nějakého rámce a teorie her. O to se pokusím v následující kapitole.



3 Teorie her a její implementace na LARP

Johan Huizinga definuje podle formy hru jako „svobodné jednání, které je míněno ‚jen tak‘ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, které probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím nebo které se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojují za jiné.“⁴ A dále pak dodává: „Odlišnost a tajemnost hry se nejzřetelněji projevuje maskováním. V něm je ‚neobyčejnost‘ hry úplná. Převlečený nebo maskovaný člověk ‚hraje‘ jinou bytost. ‚Je‘ jinou bytostí.“⁵ To zní takřka jako ideální definice LARPU, nicméně je třeba vzít v úvahu, že se především jedná o obecnou definici hry a LARP samozřejmě je hrou, bylo by tedy divné, kdyby se jejich popis nepřekrýval. Otázkou ale zůstává, zda nám pro definování LARPU v teorii her stačí ta nejzákladnější a nejobecnější definice, anebo zda je LARP přeci jen poněkud složitější a zasluhuje si konkrétnější vymezení.

Obrátit se můžeme ke Cailloisovu dělení her a na pozadí jeho systému se pokusit LARP zařadit. Caillois na úvod především zdůrazňuje, že „Lidé hrají pouze tehdy, když na to mají chuť, a jenom tehdy. Hra je svobodnou aktivitou.“⁶ Znamená to tedy, že ať už je formální dělení her jakékoliv, nelze popírat základní aspekty, které jsou přítomny vždy – dobrovolnost, možnost kdykoliv hru ukončit a nacházení potěšení v provozování hry. Caillois navíc definuje i šest základních vlastností her⁷:

1. hra je **svobodná**, hráč k ní nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy
2. hra je **vydělená z každodenního života**, vepsaná do přesných a předem daných časoprostorových mezí
3. hra je **nejistá**, její průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, hráči a jeho iniciativě a invenci je v ní nezbytně ponechán určitý prostor
4. hra je **neproduktivní**, nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky

4 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha : Dauphin, 2000., s. 24 – 25

5 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha : Dauphin, 2000., s. 24

6 CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: Maska a Závrať*. Praha : nakl. Studia Ypsilon, 1998., s. 29

7 CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: Maska a Závrať*. Praha : nakl. Studia Ypsilon, 1998., s. 31 – 32

a s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou, jako byla na počátku hry

5. hra je **podřízena pravidlům**, podléhá konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jedinečně ve hře platí
6. hra je **fiktivní**, doprovázená specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu

Se zřetelem k těmto základním pravidlům ohledně formy hry pak můžeme přistoupit k dělení her podle obsahu. Sám Caillois ve své knize *Hry a lidé*⁸ rozděluje veškeré hry do čtyř hlavních kategorií a ty pak nazývá **agón**, **alea**, **mimikry** a **ilinx**. Všechny kategorie jsou ovšem ještě ovlivňovány dvěma silami, které bychom mohli přirovnat k vektorům a které polarizují typologii her uvnitř každé kategorie. Na jedné straně spektra je to tendence **paidia** strhující k živelnosti, improvizaci a bezstarostné rozjařenosti, v zásadě se jedná o manifestaci čiré a ničím nebrzděné fantazie. Na druhé straně máme tendenci **ludus**, která ve hrách zdůrazňuje rostoucí úsilí, trpělivost, obratnost a vynalézavost. Motivem tendence ludus je překonávání překážek, které před hráče klade hra nebo hráč sám.

3.1 Základní dělení her dle Cailloise

3.1.1 Agón

Agón zahrnuje soutěživé hry, jsou to hry, pro které jsou vytvořeny umělé a rovné podmínky pro všechny soutěžící. Ti se tak utkávají za ideálních podmínek a vítězství kteréhokoli z nich má stejnou a přesně definovanou hodnotu. Předmětem soutěže je obvykle jedna vlastnost (rychlost, paměť, obratnost, vynalézavost...) a princip agón tak obvykle najdeme ve sportovních soutěžích, školních znalostních olympiádách anebo intelektuálních hrách (šachy, dáma...). Snaha o rovné podmínky vede i k systému výhod pro slabšího hráče do začátku (handicap v golfu, výhoda slabšího hráče v šachu). Naprostá rovnost šancí je samozřejmě iluzorní i u her agón, rovné totiž nejsou dovednosti hráčů, kdyby byly, nebylo by pak o co soutěžit. Další výhodou může být možnost prvního nebo posledního tahu (v šachu nebo deskových hrách), podmínky, ve kterých se soutěž odehrává (různý povrch kurtu v tenisu, který dává subjektivní výhodu jednomu z hráčů) nebo počasí (ostré sluneční světlo,

8 CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: Maska a Závrať*. Praha : nakl. Studia Ypsilon, 1998.

které oslňuje jednoho z brankářů při fotbalu). Tyto vlivy se snižují použitím losu při rozhodování o pořadí či střídání stran v poločase sportovních utkání, přesto v reálném světě ideální podmínky nelze nastavit. Kromě dokazování svých schopností tak v těchto hrách bojuje soutěžící i proti překážkám, a vítězství tak ukazuje osobní zásluhy v čisté formě a zároveň slouží k jejich předvedení. Ke hrám typu agón není nutně třeba soupeře, nebo ho přinejmenším není třeba ve stejném čase na stejném místě, příkladem může třeba být horolezectví, lov nebo v dnešních podmínkách snaha o získání rekordu v počítačové hře, kdy nedochází k bezprostřednímu souboji, ale výsledky se porovnávají v dlouhém časovém horizontu. Další odnoží her agón jsou pak tzv. soutěže v asketismu, v českých podmínkách by jako příklad mohl sloužit třeba Foglarův bobřík hladu či mlčení, tedy překonávání sama sebe, člověk pak nevyhrává nad soupeři, ale nad svou vlastní slabostí. Občas se v asketickou agonální hru může obrátit i boj s vážnou nemocí nebo překonávání vrozeného handicapu.

3.1.2 Alea

Ve hrách typu alea narozdíl od agónu nejde o prezentaci pracně získaných dovedností, ale o čistou náhodu a štěstí. Hráč je dokonce zbaven vlivu na průběh hry, byť občas hazardní hráči podléhají dojmu, že například amuletem si mohou přivolat štěstí nebo zlomit smůlu. Tyto hry hráče nijak nerozvíjejí, nikam ho neposouvají, nevyžadují od něj žádné speciální schopnosti ani přípravu. Nicméně jsou opojné možností rychlé a snadné výhry, alespoň teoretickou možností, že štěstěna se dá obehrot, a také dojmem, že chladný úsudek a pevné nervy mohou dodat zvláštní výhodu (což trochu je a trochu není pravda – pokud si hráč uchová chladnou hlavu, může si hru užít, aniž by trafil fatálně, nikdy si však nemůže zajistit výhru). Zatímco ostatní kategorie her můžeme najít i ve zvířecí říši, hry typu alea jsou výsostně lidskou zábavou. Dobře nám tak.

3.1.3 Mimikry

Obecně hrát si, znamená přijmout fiktivní specifický svět, ve kterém hra probíhá. U her z kategorie mimikry se ovšem jedná o jiný řád přijetí, zde se hráč stává někým jiným a přesvědčuje o tom jak sebe, tak lidi kolem. Může k tomu použít masky či kostýmu, ale hlavní je ochota a schopnost upozadit svou osobnost a stát se osobností předstíranou. Napodobování a předstírání je nedílnou součástí procesu učení se a dospívání, ale v kontextu hry mluvíme o něčem trochu jiném – při hře nemusíme věřit, že jsme to, co předstíráme, ale tuto představu musíme vnutit divákům, spoluhráčům, zkrátka svému okolí... Herec ví,

že na scéně neumírá, ale nepláče-li divák v hledišti, pak herec svou hru nezvládl. Herci ale může pomoci, pokud sám prožívá svou smrt jako skutečnou (tento přístup používal například Konstantin S. Stanislavskij při divadelní režii).

Dalším specifikem kategorie mimikry je absence pravidel, nebo alespoň těch přesných a konkrétních. Jediným pravidlem je, že po dobu trvání hry hráč ani divák nesmí vystoupit z iluze, kterou spolu inscenují.

3.1.4 *Ilinx*

Poslední typ her jsou hry způsobující závrať, unášející naše vědomí a transformující naše prožívání, schopné z našeho vnímání vytlačit realitu. Nicméně tato v principu příjemná závrať má zároveň tendenci ničit a rozvracet, stát se morální závratí, kdy vystupujeme ze života svázaného pravidly a společenskými konvencemi, a když se pak probereme, nestačíme se divit.

Caillois pak své pojetí sestavil i do přehledné tabulky, tu teď s dovolením použiji v původní podobě⁹ a pak ještě jednou, do této kopie se pokusím zapsat, kde všude můžeme najít prvky LARPU. LARP jakožto mnohvrstevná forma hry totiž není tak snadno zařaditelný a svá chapadla zapouští skoro do všech kategorií, o kterých Caillois hovoří.

	AGÓN soutěž	ALEA náhoda	MIMIKRY předstírání	ILINX závrať
PAIDIA vřava rozruch bláznivý smích	běh o závod zápasy atletika	rozpočítadla	dětské opičení hry iluze panenky náradíčka maska převlek	dětská „motolice“ kolotoč houpačky valčík
LUDUS kombinační hry pasiáns křížovky	box biliár šerm dáma fotbal šachy sportovní soutěže	sázky ruleta loterie	divadlo divadelní umění	poutňové atrakce lyžování horolezectví akrobacie na létající hrazdě

9 CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: Maska a Závrať*. Praha : nakl. Studia Ypsilon, 1998., s. 58

Zde tabulka vycházející z Cailloise, ale doplněná o jednotlivé prvky LARPU:

	AGÓN soutěž	ALEA náhoda	MIMIKRY předstírání	ILINX závrat'
PAIDIA vřava rozruch bláznivý smích	běh o závod zápasy atletika	rozpočítadla	dětské opičení hry iluze panenky náradíčka maska převlek	dětská „motolice“ kolotoč houpačky valčík
	trénink šermu a dalších dovedností před samotným LARPem	použití kostky, losu	SAMOTNÁ PODSTATA LARPU ztvárnění hráčské postavy	strhnutí davem v bitvě pohlčení příběhem a ztvárňovanou postavou
LUDUS kombinační hry pasiáns křížovky	box biliár šerm dáma fotbal šachy sportovní soutěže	sázky ruleta loterie	divadlo divadelní umění	pouťové atrakce lyžování horolezectví akrobacie na létající hrazdě
	šermířská aréna turnaje v dovednostech boj v rámci hry + plnění questů uzavírání aliancí a spojení volba stran	plnění questů uzavírání aliancí a spojení volba stran	SAMOTNÁ PODSTATA LARPU hraní CP	

Ačkoliv tabulka je dosti přehledná a logicky dělená, přesto bylo obtížné jednotlivé prvky LARPU rozřadit a správně doplnit. I sám Caillois si je vědom, že málokterá hra jde rozdělit tak jasně a přehledně, a proto vytvořil ještě další dělení her, respektive spíše vymezil i hraniční čáry¹⁰. Ty zde teď stručně zmíním a zkusím je aplikovat na LARP:

3.1.5 Agón a alea

Kombinace pokoušení štěstí a soutěživost – to je vlastně základ LARPU. Každý hráč přijede vybaven určitými reálnými dovednostmi a vlastnostmi (šerm, komunikace a manipulace,

¹⁰ CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: Maska a Závrat'*. Praha : nakl. Studia Ypsilon, 1998., s. 89

herecký talent, fyzická přitažlivost), a nějaké získá v rámci hry (počet životů, odolnost vůči magii, herní peníze) a s těmi se pak snaží co nejlépe hrát. Nikdy ovšem najisto neví, kdo je kdo ve hře a s kým se tedy spojit, v nastražené truhle může být připraven poklad nebo prudký jed a v tajemné komnatě klíč k vítězství anebo drak. Hráč tedy soutěží, drží se pravidel, využívá všech svých schopností a možností, které má, ale přesto ve hře stále zůstává prvek náhody. Ta ovšem činí hru zajímavou a dává možnost vítězství naprosto komukoliv.

3.1.6 Agón a mimikry

Ne že by se aspekt soutěživosti a předstírání (hraní role) v LARPu nesetkal, spíš se nesetkává v jednom prvku. Celý LARP je prolínáním těchto dvou kategorií, nenajdeme v něm však jeden prvek obsahující obě tyto kategorie.

3.1.7 Agón a ilinx

Ilinx, tedy závrat' se samozřejmě na LARPu objevuje, pochodujete-li spolu s dalšími třemi sty hráči do závěrečné bitvy a váš velitel předzpívává pajáns, atmosféra vás do závratu strhne. Nicméně do bitvy jdete buď v závratu, anebo s chladnou hlavou a potřebou ji vyhrát, nemyslím, že oba tyto prvky tam mohou být zároveň. Mohou se ale potkat, když chcete na LARPu vyhrát až příliš a zapomenete, že jde jen o hru, že tohle není realita. Je to problém stírání hranic reality, o kterém se zmiňuji i jinde, a není to ani tak prvek LARPu jako spíš problém, který se v souvislosti s LARPem může objevit.

3.1.8 Alea a mimikry

Zkusit v zoufalé situaci vítězství prostě uhrát na dobrý divadelní výkon je samozřejmě jeden z častých momentů LARPu, navíc hráčsky zábavný a oblíbený, úspěšně obehnaný spoluhráč se navíc stane hrdinou historek na mnoho dalších her. Je však otázkou, jestli k výhře dopomáhají mimikry – tedy pouze herecká dovednost, anebo jde-li spíše o využití dovedností (pohotovost, komunikace, manipulace) principiálně bližších agonální hře. Myslím, že při LARPu platí obě dvě možnosti, záleží spíše na nátuře hráče než na jediném správném řešení takové situace.

3.1.9 Alea a ilinx

Ačkoliv je nepochybné, že hráčů u rulety se pocit závratu zmocňuje, u LARPu pro tento typ

hry a jejího prožívání není příliš místo. Princip náhody nikdy není tak vysoký, aby hráče naprosto strhnul, naopak, jakmile se ve hře objeví prvek náhody, je hráč ve střehu a připravený na něj zareagovat. Stejně jako šelma na lovu netrpělivě vyhlíží slabší kus a s ním i svou večeři, tak hráč na LARPu neustále sleduje všechny své spolu/protihráče, vyhodnocuje jejich chování, odhaduje jejich motivace a snaží se nepřehlédnout žádnou drobnost, která by ho mohla dovést k vítězství. Pro nějakou závrať a ztracení sebe sama v takové chvíli opravdu není prostor.

3.1.10 *Mimikry a ilinx*

Ačkoliv teď trochu popřu sama sebe, skutečné hráčské prožití postavy může vést až k chvilkovému ztracení vlastní reálné osobnosti a plnému ztotožnění s postavou předstíranou. Ačkoliv bych to označila za závrať, myslím, že to nemusí být nutně negace předchozího odstavce. Vžijete-li se totiž naplno do své postavy, neznamená to, že podlehnete nějakému tranzu a přestanete ji ovládat, naopak vaše smysly se zbystří, vaše ponoření do hry je úplné a vaše reakce rychlejší, než když je filtrujete ještě přes svoji vlastní reálnou osobnost. Jsou to ty chvíle, které jsou na hraní LARPů nejsilnější, emočně nejnabitější a samozřejmě nejnavykovější – v tom dobrém i špatném smyslu slova. Nicméně jak v rozhovoru řekla Špuntí – LARP je zkrátka vynikající zábavou pro vyzrálé jedince se silnou osobností, pro slabé a tápající frustrované hráče může být jen oním pověstným posledním hřebíčkem do rakve psychického zdraví.

LARPy se samozřejmě hrají kvůli zážitkům, nicméně se také jezdí vyhrát. A i když si můžete LARP skvěle užít i jako na hlavu poražený, není to úplně to, oč se celou hru snažíte. Tématem vítězství ve hře se zabývá i Huizinga a dle něj „Vítězstvím prokázaná převaha má sklon rozšiřovat svou platnost v převahu obecnou. A tím se získává něco víc než jen hra sama. Získala se vážnost a čest a tato vážnost a čest připadá vždy přímo i k dobru celé skupiny, k níž náleží vítěz hry.“¹¹ To je celkem kouzelné pozorovat v závěru hry, hrdinské historky se s oblibou vyprávějí ještě na afterparty, ale pak už je dobré jen uložit ty nejlepší do zlatého fondu a jít dál. Samozřejmě tomuto přístupu napomáhá i to, že každý víkend se koná mnoho akcí a jedno vítězství se rychle zapomíná. Problémem se opět stane, pokud se někdo zaměří na vítězství ve hře a používá je jako substituce pro případná vítězství v reálném životě. Ačkoliv ale Huizinga píše, že vítězství v jedné hře má tendenci stát se univerzálním, v tomto

11 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha : Dauphin, 2000., s. 74

případě bych takový proces, spíše než za typický, považovala za patologický. Tak jako sundání masky značí konec rituálu, sundání kostýmu znamená pro hráče ukončení hry, její platnost je tím zrušena a nepřenáší se z ní nic do dalšího života. Právě používání kostýmu naopak napomáhá udržet LARP jen v těch částech života, kam patří, neboť hra má být ohraničena časem a prostorem pro hru vyhrazeným. Oblečení a svlečení kostýmu je pak dobrým atributem, hmatatelným důkazem toho, kdy se hraje a kdy už je po hře.¹²



¹² Což byl jeden z důvodů, proč jsem odmítala představu svatby v historických kostýmech, ačkoliv můj muž ji velmi propagoval. Svatba nemá být něco, co se odsune do kategorie ukončeného sundáním kostýmu. Ačkoliv bílé šaty a sváteční oblek se dají samozřejmě také označit za kostým, v naší kultuře jsou spíše atributy rituálu, který má naopak platnost zavazující a přetrvávající „navěky“, narozdíl od hry, která z principu musí být v určité chvíli ukončena. Nicméně znám i dost párů z komunity fantasy a historického šermu, kteří se rozhodli pojmout svatbu kostýmově. Některé svatby už pak připomínaly skutečně spíš LARP, kde ani hosté nevypadli z role. Otázkou samozřejmě je, nakolik má podoba svatebního obřadu skutečný vliv na trvanlivost manželského svazku. V době relativizace naprosto všech norem, zvyků a rituálů už možná jen minimální.

4 Inspirační zdroje LARPu a vymezení fantasy jakožto žánru

Budeme-li v celé práci mluvit o fantasy, o jeho různých formách a o jeho ztvárnění ve hrách naživo, bylo by asi dobré vědět, o čem vlastně mluvíme. Pro tyto potřeby bývá zvykem vytasit se s definicí, která je dostatečně jednoduchá a zároveň obsáhne podstatu celého problému. Tak tuhle definici nemám. Ani já, ani těch pár literárních vědců, kteří se fantasy jako svébytným žánrem zabývají. Pro jednoduchost jsem si fantasy definovala jako žánr, ve kterém je magie a rasy. V zásadě je to pravda, pomůže to orientovat se v případě pomezích žánrů, ale hloubku a rozmanitost fantasy forem to až zas tak úplně nevystihuje. Dá se narazit na množství dělení fantasy do žánrů a typů, v některých prvcích si různé prameny neodporují, v jiných si naopak každý autor myslí to svoje. A tohoto pojetí se budu v této kapitole držet i já – tak trochu budu čerpat z moudrých knih a tak trochu z toho, že jako čtenář jsem si udělala i svůj názor. Podívám se na myšlenkové a literární zdroje, na žánry příbuzné a nakonec se pokusím postihnout, co si čtenář vlastně může ze světové i české fantasy přečíst, a uvedu hlavní představitele literárních fantasy směrů. A protože fantasy už dávno není jen záležitost papíru, podívám se i na hlavní filmová nebo televizní díla tohoto žánru a v neposlední řadě bude nutné zmínit se i o přelévání fantasy žánru do her. O hrách naživo se budu rozepisovat ve zbylých kapitolách, zde se nám otevírá místo na velmi stručný exkurz do světa počítačových, deskových a karetních her, kterým se jinak v této práci nevěnuji.

4.1 Fantastika

Fantastikou se obecně myslí žánry na okraji mainstreamové literatury, většinovou společností považované leckdy za pokleslé a „neumělecké“, obecně především za menšinové. Nemám dojem, že se lze s kterýmkoliv tímto hodnocením plně ztotožnit, ale o tom případně později. Každopádně třemi hlavními žánry fantastiky jsou horor, vědecko-fantastická literatura (sci-fi) a fantasy. Ačkoliv se jedná o svébytné a snadno rozlišitelné žánry, mají i mnoho společného, v neposlední řadě i množství děl na hranici žánru, beroucích si to nejlepší ze všech směrů fantastiky.

Mezi společné znaky určitě patří non-realita – tedy podmínky, které neodpovídají našemu aktuálnímu reálnému světu. Ať už je to jiný letopočet, jiný stav ve vývoji vědy a techniky, jiný svět nebo přítomnost magie, v principu jen dávají pozadí postavám s jejich životními osudy, motivacemi a prožíváním. V některých knihách je větší důraz kladen na ono fantaskní pozadí, někde je jen kulisou univerzálně platnému ději a postavám, je to stejně proměnlivé jako kvalita výsledných literárních děl.

Jedním ze základních prvků a stavebních kamenů fantastiky je komunita, která vzniká kolem tvůrců a zahrnuje nejen je, ale i nakladatele a čtenáře. Tato komunita se shlukuje v tzv. fandomu, oficiálně subkultuře fanoušků fantastiky, která ovšem časem pohltila i autory. Tato subkultura je schopná vydávat i vlastní časopisy na amatérské úrovni, leckdy se ale tyto časopisy překloupí i do poloprofesionální nebo zcela profesionální roviny¹³. Dalším „produktem“ těchto komunit je takzvaná fan-fiction, tedy literatura (a ano, skutečně se tak některá díla i dají nazývat) psaná fanoušky v duchu jejich oblíbených autorů nebo z prostředí světů vytvořených těmito autory (alternativní příběhy o Harrym Potterovi, ze světa Pána Prstenů nebo dívčí ságy *Stmívání* a podobně). Kouzelné je, že motivy z této fan-fiction se občas obloukem dostávají do děl renomovaných autorů, a ví se, že například autorka Harry Pottera J.K. Rowlingová je nadšenou čtenářkou těchto fanouškovských povídek. Z logiky věci pak vyplývá, že vzniká potřeba se potkávat nejen literárně, ale i osobně. Často k tomu slouží tzv. cony (z anglického convention – setkávání) – akce povětšinou víkendové a tematicky nějak motivované (Tolkien-con, Star Trek-con, LARP-con). Tato setkání jsou obvykle naplněna přednáškami a především setkáním s autory nebo třeba herci, kteří ztvárnili oblíbené postavy ve filmech a televizních seriálech. Hlavní neoficiální náplní je ovšem právě osobní setkávání. A protože cony se konají obvykle s roční frekvencí, vznikají i místa neoficiálních

13 V českém prostředí jsou zcela amatérskými časopisy internetově vydávané fanziny na stránce www.larpy.cz (specializovaný především na dění v LARP komunitě, reportáže z akcí a praktické rady na výrobu kostýmů a rekvizit) nebo www.fantasyplanet.cz (zabývající se fantasy literaturou a filmy). Fantasy fanzin Arborie byl založen a mnoho let veden Asociací Fantasy, dnes je sloučen do stránky www.larp.cz. Dalším příkladem je časopis Ikarie, který se postupně etabloval do plnohodnotného časopisu vycházejícího v nakladatelství Mladá fronta v letech 1990 – 2010, do roku 1993 pod šéfredaktorským vedením Ondřeje Neffa, poté Vlada Ríši. V roce 2010 z finančních důvodů skončil, nicméně stávající redakce začala vydávat časopis XB-1 ve společnosti Konektor XB1 s.r.o. Je zajímavé, že na tak malém trhu, jako je ten český, se udrží i plně komerční měsíčník Pevnost, který ale zároveň dává prostor mladým českým autorům a navíc přináší v překladech i literární novinky ze světa. Od roku 2007 je také součástí Pevnosti fanzin Altaru (vydavatel deskových her, knih, ale hlavně Dračího doupěte) Dech Draka, obsahující povídky inspirované Dračím doupětem a také novými příběhy do Dračího doupěte pro hráče.

setkání, v Americe často vznikají u oblíbených obchodů s komiksy (to je možné vidět třeba v seriálu *The Big Bang Theory*¹⁴), v Praze je takovéto místo setkávání také možno nalézt. Jedná se o klub Krakatit v Jungmannově ulici, spojený s fantasy a sci-fi knihkupectvím a prodejnou sběratelských figurek. Z ekonomických důvodů se z otevřené kavárny přetransformoval v uzavřenou klubovnu, kterou momentálně provozuje Martin D. Antonín, mnohaletý fantasák a navíc oblíbený a etablovaný autor fantasy. S autory české fantastiky je v tomto klubu možné vypít kávu a popovídat si každé úterý večer.

A teď zpět k hlavním žánrům fantastiky – jedná se o horor, sci-fi neboli vědecko-fantastickou literaturu a o fantasy. Zatímco na fantasy se zaměřím podrobněji, zbylé dva směry zmíním jen ve stručnosti a okrajově. Jejich rozbor totiž není z hlediska mé práce zásadní a hodí se spíše pro literárního vědce.

4.1.1 Horor

Horor je v principu žánr, který pracuje se strachem čtenáře. Ten většinou vyvolává plíživou hrůzu, obzvláště děsivou tím, že neznáme její původ. Z našeho hlediska je pak obzvlášť zajímavý typ hororu, kde je zdrojem strachu (a povětšinou i smrti) něco nadpozemského nebo magického (upíři, vlkodlaci, zombie), ale z hlediska hororového žánru jako celku to ani zdaleka není podmínkou.

Ačkoliv se u tohoto žánru nechci déle zdržovat, ráda bych zde zmínila mimořádného autora tzv. fantastického hororu Roberta Holdstocka. Autora naprosto unikátní knihy *Les mytág*¹⁵ (1984, česky 1994), na kterou pak navázal cyklem dalších knih a kratších povídek. V této knize popisuje tajemný les obydlený mytickými postavami, které ovládají myšlení kohokoliv, kdo se do tohoto lesa odváží. Je zde patrná velká inspirace archetypy C. G. Junga, ale jedná se o naprosto originální fantasy systém, pracující s tíživou a temnou atmosférou, která je

14 Jedná se o tzv. geekovský seriál – tedy seriál o komunitě a pro komunitu tzv. geeků. Původně hanlivý název, který bychom do češtiny přeložili nejspíš jako mimoňi nebo šprti, se stal označením komunity fanoušků fantastiky a jejich trochu svérázného životního stylu. Ten se v podstatě vyznačuje zálibou v komiksech, fantasy a sci-fi filmech a seriálech, často ovšem ve „vědecké formě“ – encyklopedické znalosti všech dílů, sběratelská vášeň pro figurky, chybotisky komiksů apod. Zvenku jsou většinou považováni za technické typy s poněkud osobitým vkusem v oblékání a velkým problémem navázat vztah s dívkou, ideální postavy pro sitcom.

15 V případě knižních či filmových ság budu jmenovat vždy jen první díl spolu s rokem jeho prvního vydání a případného vydání v češtině. Vyšla-li kniha nebo film česky, držím se českého názvu, který považuji za příjemnější pro případného zájemce o přečtení.

ovšem naprosto strhující (a to i pro člověka, který se bojí hororů a k tomu se cítí stísněně v hlubokých listnatých lesích).

Druhou knihou, kterou bych zde chtěla zmínit a s trochou odvahy zařadit do fantastického hororu, je román *Z prachu zrození* Raye Bradburyho (2001, česky 2002). Jedná se o velmi osobitou a naprosto nezařaditelnou knihu, která nicméně patří k těm několika, jejichž přečtení váš život změní a posune dál. Ačkoliv se jedná o vlastně trochu děsivou knihu o rodině strašidel, je to především oslava hluboké lásky a soudržnosti v rodině a také kniha o toleranci k jinakosti a osobitosti. Zároveň dokazuje, jak těžké je řadit ta skutečně výjimečnější literární díla do škatulek žánrů. Proto zároveň prosím o shovívavost s dělením, které předložím, každý čtenář fantastické literatury má svůj vlastní názor na žánry a styly ve fantasy.

Ovšem zcela typickým příkladem fantastického hororu je australský autor Garth Nix, vycházející hvězda fantasy pro mládež (ano, skutečně píše knihy spíše pro mládež, přestože se jedná o poměrně děsivé a strašidelné příběhy. Vlastně občas i docela nechutné, nicméně vybalancované a napsané tak mistrovsky, že nemáte problém s představou, že tu knihu čte vaše čtrnáctileté dítě.). Klasickým příkladem je jeho sága o abhorsence *Sabriel* počínající stejnojmennou knihou (1995, česky 2004), v těchto knihách kromě originálního fantasy světa předkládá i vlastní systém magie založený na splétání magických vláken, které nadaný jedinec získá z jiné dimenze a jejich spletením vytváří něco nového. Hlavní hrdinové abhorseni bojují s mrtvými, vracejícími se ze záhrobí, a posílají je zpět do smrti. Protože se jedná o příběh svým způsobem ikonický, zmíním ho jako příklad i u dalších žánrů. Vedle své hororové linky totiž splňuje i rysy dalších fantasy směrů.

4.1.2 Science-fiction

Jak napovídá samotný název žánru, jedná se o literaturu okořeněnou vědeckými (science) motivy na hranici nebo daleko za hranicí fantasie a představivosti (fiction). Oficiální český název pro tento žánr je vědecko-fantastická literatura, ale ve své práci budu používat zkratku sci-fi. Tak jako u fantasy je sci-fi nesmírně obsáhlá oblast, zahrnující spoustu subžánrů a s kvalitativním rozpětím od naprostých braků až po skutečné perly světové literatury (alespoň zmíním Isaaca Asimova, Arthura C. Clarka, Johna Wyndhama nebo nepřekonatelného Ray Bradburyho. Nejsou jediní, samozřejmě, ale považuji je za ty nejlepší nebo nejvýraznější z hlediska vývoje žánru.). Totéž platí i o filmové tvorbě a nepochybně i o sci-fi seriálech, kultovní záležitosti a tématu sui generis. Lehce jsem se o tomto fenoménu zmínila již v poznámce o geekovských seriálech, ale celkem se dá říci, že třeba *Star Trek*

je popkulturní fenomén, který zasáhl i diváky mimo tuto komunitu a znají ho i nefanoušci sci-fi. Nicméně tato práce nemá sci-fi jako téma, a ač jsem velký milovník žánru, dále se o něm rozepisovat nebudu.

Co ale chci zmínit, je debata vedená fanoušky fantasy a sci-fi o dvou velkých dílech, která všichni považují za nezařaditelná. Pokusím se na nich ukázat problémy s žánrovým řazením, které jsou u spousty děl, ale na těchto dvou jsou pěkně viditelné. Jak už jsem zmínila na počátku této kapitoly, fantasy si pro sebe v jednoduchosti definují jako něco, v čem se objevuje „magie a rasy“. Naproti tomu sci-fi se obvykle odehrává v budoucnosti, v technicky výrazně pokročilejším světě a zhusta se v ní setkáváme s mimozemskými civilizacemi. Na první pohled to vypadá jako celkem jasné a neprolnutelné, ale objevují se zde dvě poměrně zásadní díla, u kterých toto dělení naprosto selhává, jedná se o knižní ságu *Duna* (1965, česky 1988) Franka Herberta a o filmovou ságu *Star Wars* (od 1977) scénáristy a režiséra George Lucase.

Začnu ságou *Duna*, která se odehrává v blíže nespecifikované galaxii a v budoucnosti. Jedná se vlastně o čistokrevnou sci-fi, kterou ovšem trochu relativizuje postava hlavního hrdiny, který se postupně proměňuje v mystické zvíře a hlavní symbol planety *Duna*. Tato transformace a schopnosti, které jejím prostřednictvím získává, se tak dostávají na pomezí magie a tím i fantasy. Vnímání *Duny* jako fantasy navíc výrazně podpořilo i filmové a televizní zpracování, které se ve vizuálním ztvárnění (prostředí, kostýmy) inspirovalo spíše světem fantasy než sci-fi.

Ještě spornější jsou *Star Wars*, tématicky vyloženě sci-fi – mezigalaktické války, souboje robotů a klonů a množství mimozemských civilizací. Trochu to kazí třeba rytíři Jedi, na jejichž schopnosti část fanoušků pohlíží jako na magické, druhá je považuje spíše za extrémním cvičením vylepšené přirozené schopnosti člověka (aneb je telekineze, telepatie apod. magií nebo normální, ač nepříliš obvyklou, lidskou vlastností? – téma na samostatnou diplomovou práci...).

Jedná se jen o drobné příklady, nicméně fungující jako pěkná typická ukázka problému se škatulkováním.

4.1.3 Fantasy

Jak už jsem předeslala, u fantasy se zdržím déle a jednotlivé subžánry zmíním o trochu podrobněji, navíc bych ráda uvedla i několik žánrů, které nejsou přímo fantasy, ale určitým

způsobem ji předznamenávají nebo ovlivňují.¹⁶

4.1.3.1 Inspirační zdroje

4.1.3.1.1 Pohádky a mýty

S trochou nadsázky (ale opravdu jen trochou) začneme u mýtů a pohádek. Jedná se totiž o první literární žánry pracující s čistou imaginací, se silou strhujícího vyprávění a taky se základním rozvrstvením na dobro a zlo jako pozadí velkého příběhu. Kromě antických mýtů se jedná především o *Epos o Gilgamešovi*, kde se objevuje postava neohroženého hrdiny nadaného nadlidskou silou, vykonávajícího hrdinské činy a zároveň bojujícího se svými vnitřními démony a nutností definovat si svá pravidla pro dobré a zlé a svůj smysl života (který původně vidí v nesmrtelnosti, až posléze ho nalezne v hodnotném prožití života). Epos o Gilgamešovi je často také popisován jako první „ekologický román“ respektive jako první popis ekologické katastrofy (jedná se o část, kde Gilgameš svévolně a zcela zbytečně zničí obrovský prales). Zajímavé je, že ekologický motiv se poměrně často objevuje i ve fantasy literatuře, obvykle jako znak nějaké změny nebo přechodu (u Tolkiena je to zničení Kraje a uzavření jednoho mytického věku a počátek dalšího, Ursula K. Le Guinová ve svém *Čaroději Zeměmoří* naopak akcentuje zodpovědnost za ekosystém, který je narušován každým provedeným kouzlem, a v *Letopisech Narnie* Clivea Staplese Lewise zase hrdinové bojují proti věčné zimě nastolené zlou čarodějnici. S menším oslím můstkem můžeme použít i motiv ze *Zaklínače* Andrzeje Sapkowského, kde při kolonizaci lesů dochází ke genocidě původních obyvatel – lesních elfů. Neboť i zde se jedná především o motiv zodpovědnosti k ekosystému a kritiku nesmyslného plnění.). Pozadí těchto motivů objevujících se ve fantasy literatuře je asi v tom, že kvalitnější díla tohoto žánru nejsou primárně o kouzelnících nebo o elfech, ale o cestě k sebepoznání, k nalezení osobní cesty životem a vlastní role a zodpovědnosti v řádu světa. Tento řád je často ovlivněn duchem fantasy, vystupuje v něm jako hlavní činitel nepřemožitelný Osud nebo bohové či jedinci nadaní nadlidskými silami, ale ve výsledku jde vždy jen o to, jaký je hlavní hrdina člověk, jak se svým lidstvím naloží a jak dokáže zůstat na straně dobra i za cenu osobních ztrát. Jestli tohle není pohádkový nebo mytologický motiv, pak už nevím, co jím je. Narodil od pohádky ale fantasy ani život nemusí mít vždy šťastný

16 V této kapitole čerpám především z knihy *Fantasy Encyklopedie fantastických světů* editora Davida Pringla a inspirací mi byla i bakalářská práce *Dlouhá cesta od mimozemských civilizací k elfům: žánrová diferenciacie české fantasy po roce 1989* Veroniky Mayerové. Nicméně hlavním „zdrojem“ je především vlastní četba fantasy knih dle seznamu literatury dále.

konec, kdy hrdina je odměněn a tráví zbytek života ve spokojenosti a blahobytu, naopak většinou hrdina vykoná správnou věc pro lidstvo, ale sám platí neúměrnou cenu a ztrácí buď holý život anebo přinejmenším způsob života, který si na začátku původně plánoval. V tomto směru už se naopak blížíme klasické antické tragédii, která, stejně jako fantasy, vychází z mýtů a legend.

Vrátíme-li se teď zase trochu ke konkrétnímu vlivu, ovlivňují mýty moderní fantasy především jako inspirační zdroje. V některých knihách je používán určitý mytologický systém zcela nepokrytě, jinde jen slouží jako inspirace autorovi pro vytvoření vlastního světa. Oblíbenější než antické mýty pak jsou spíše keltské, germánské nebo severské mytologické systémy. Jako mimořádné využití této inspirace bych ráda zmínila knihu *Američtí bohové* (2001, česky 2001) britského autora Neila Gaimana¹⁷. Zde rozvíjí myšlenku, že zapomenutí bohové nemizí, ale uchýlili se do Ameriky, kde přežívají oslabeni tím, že nemají své uctíváče. Smíchává zde bohy ze systémů staré Evropy i Asie a doplňuje je bohy z našeho moderního „pantheonu“ – stresem, počítačem a dalšími. Celá kniha pak je o souboji lidské vůle s představou bohů, že stále mají právo určovat naše osudy a životy.

4.1.3.1.2 Artušovské legendy, Příběhy tisíce a jedné noci, Dálný východ

Příběhy krále Artuše jsou nekonečnou studnicí inspirace, a to i přesto, že se pravděpodobně již od začátku jedná o čistou fantasy. Není totiž znám žádný původní pramen, žádná původní legenda, na kterou by se pak dále navazovalo. Nemají ani žádný podklad v dochovaných historických pramenech, a tak se artušovská legenda poprvé objevuje v roce 1136 v knize Geoffreyho z Monmouthu *Historia Regum Britanniae* (Dějiny britských králů), kde už je ovšem v podstatě v podobě, jak ji známe dnes. Autor se sice odvolával na jakési prastaré svitky, které měl mít údajně k dispozici, ale už ve své době byl obviněn ze lži¹⁸. Nicméně vytvořil jeden z nejživotnějších fenoménů a rozhodně se nedá říci, že by jeho dílo zapadlo,

17 O tomto mimořádném autorovi se teď zmíním poněkud podrobněji, byť na příklady jeho děl ještě mnohokrát dojde. Neil Gaiman se narodil 10. listopadu 1960 v Hampshiru (Velká Británie), a byť vystudovaný žurnalista, dnes se žije jako autor sci-fi a fantasy. Je prakticky nemožné ho zařadit, neb každá jeho kniha je zcela originální a nová a svým tvůrčím rozpětím zasahuje do všech žánrů fantasy. A to nejen těch literárních. Poprvé na sebe upozornil jako scénárista komiksu *Sandman* (1988 – 1996), posléze jako scénárista televizního seriálu nebo filmů. Ty buď píše na motivy svých knih (např. *Hvězdný prach*), nebo píše knihu podle scénáře (*Nikdykde*) anebo funguje jako klasický najatý scénárista, který adaptuje cizí dílo (*Beowulf*). V neposlední řadě je ovšem především vynikajícím romanopiscem, povídkářem i básníkem.

18 PRINGLE, David. *Fantasy Encyklopedie fantastických světů*. Praha : Albatros, 2003., s. 23-24

naopak stalo se základem tzv. rytířských románů, a to nejen v Anglii, ale záhy uchvátilo i Francii a spustilo skutečnou módní vlnu, která ovšem zásadním způsobem ovlivnila středověké evropské písemnictví. Po středověké módní vlně došlo k mírnému útlumu zájmu (nikdy však k úplnému opuštění), který se ovšem vzedmul znovu ve století 19. pod vlivem romantismu¹⁹. Kromě klasických romantických zpracování přibývají ve století 20. i moderně pojaté legendy, následované nesčetnými filmy (z nejlepších možno jmenovat *Excalibur* z roku 1981) a v těsném závěsu parodiemi (jako je například vynikající film *Svatý grál* (1975) od tvůrců skupiny Monty Python). Další, tentokrát literární, zdařilou satirou inspirovanou módní vlnou artušovských legend je nepochybně *Yankee z Connecticutu na dvoře krále Artuše* (1889, česky 1957) Marka Twaina, ve kterém vedle sebe klade artušovský královský dvůr a jeho ctné rytíře a konzumní pragmatičnost 19. století ztělesněnou Američanem ztraceným v časovém posunu. Ve výsledku ovšem kniha není lichotivá ani pro jednu stranu.

V češtině máme k dispozici artušovské legendy zpracované velmi klasicky a vhodné i pro děti od Vladimíra Hulpacha *Rytíři krále Artuše* vydané v roce 1992 nakladatelstvím Fénix.

Stejně jako artušovské legendy přišly i příběhy Tisíce a jedné noci tak trochu odnikud. Neznáme jejich původní tvar nebo prvního autora. Do Evropy dorazily výrazně později než artušovské legendy, tištěné se poprvé objevily ve Francii v letech 1704 – 1717 v překladu Antoina Gallanda, ten část získal ze starých rukopisů, část pravděpodobně sesbíral od vypravěčů při svých cestách po Orientu a není ani vyloučeno, že některé si vymyslel. Ačkoliv je považujeme za arabské pohádky, kořeny některých příběhů budou spíše v Indii nebo Persii. Poetika těchto příběhů se promítá například do díla Salmana Rushdieho, především do jeho fantaskní knížky pro děti *Hárún a moře příběhů* (1990, česky 1994), která určitě zaslouží být zmíněna i v této práci, byť se o klasickou fantasy nejedná.

Inspirací fantasy z Dálného východu (Čína, Japonsko) nejsou ani tak dochované pověsti, jako spíše atmosféra těchto zemí v období středověku, ještě přesněji řečeno evropská představa o této atmosféře. Navíc se jedná spíše o menšinový vliv, fantasy knih vyloženě z prostředí Číny mnoho není. Nicméně za zmínku určitě stojí česká kniha *Vítr v piniích* (2009) Františky Vrbenské a Jakuba D. Kočího, která je klasickou a plnokrevnou fantasy, ovšem působící jako

19 Romantismus je umělecké hnutí trvající od poloviny 18. století přibližně do konce století 19. a vzniklo jako protiklad klasicismu. Reaguje na rozpor mezi humanistickými ideály doby a realitou. Vůdčí formou tohoto literárního směru byl román (odtud romantismus), tehdy moderní slovesná forma, v níž obrazovost a citovost převládá nad rozumovostí. Oblíbeným žánrem pak byl román historický nebo historizující, třeba artušovské legendy, proto také tato literárně-vědní vsuvka.

by ze středověké Číny přímo vystoupila.

4.1.3.1.3 Příběhy o ztracených rasách

Fantastické příběhy o ztracených zemích, národech či rasách ovládly čtenáře koncem 19. století. Horečku spustil klasik tohoto žánru Henry Rider Haggard románem *Doly krále Šalamouna* (1885, česky 1994), který se stal jen prvním dílem románové ságy. V časopisech pro mládež i dospělé pak přibližně do roku 1940 vycházelo nepřeberné množství dobrodružné literatury s touto tematikou, odehrávající se v divokých končinách naší planety, především tedy v Africe, Střední Asii či Jižní Americe, zapomenout se nesmí ani na oba póly. Vzhledem k tomu, že velké části těchto území v té době byly skutečně ještě neprobádané, čtenáře nesmírně fascinovala ta možnost, že cokoliv z toho, co čtou, klidně může být pravda.

Velká obliba žánrů způsobila, že autoři začali vykrádat i „otce zakladatele“ a vznikly jak další „díly“ Krále Šalamouna, tak knihy vycházející z reálií načrtnutých Haggardem, tento trend se později projevil třeba i u knih o barbaru Conanovi. Skutečně zajímavý autor se objevil skoro dvacet let po Haggardovi a byl jím Edgar Rice Burroughs se svým čtyřiadvacetisvazkovým románem o Tarzanovi. V těchto románech Tarzan cestuje a objevuje stále nové ztracené národy nebo místa, kde stále žijí dinosauři, popřípadě podivné rasy, ve zbytku světa dávno vymřelé.

Zájem o tuto literaturu po druhé světové válce možná trochu opadl, i když nezmizel nikdy zcela, ale o méně vycházelo knížek, o to zdařileji tyto příběhy ovládly film, kde nakonec daly vzniknout kultovním filmům o chrabřém archeologovi Indianu Jonesovi (1981 – 2008) scénáristy George Lucase a režiséra Stevena Spielberga. Se jménem George Lucase se setkáváme už podruhé a opět u žánru na pomezí fantasy, ačkoliv totiž příběhy o Indianu Jonesovi spadají spíše do žánru alternativní historie a dobrodružného filmu, některé prvky s fantasy více než koketují.

4.1.3.1.4 Příběhy o zvířatech

I příběhy o mluvících a antropomorfizovaných zvířatech se ve světovém písemnictví objevují už velmi dlouho, jako první s tím asi začal polomytický Ezop v 6. stol. př.n.l. ve svých bajkách a již v antice našel množství následovníků. Tak jako v bajkách jsou zvířata někdy používána jako moudří tvorové dávající nám příklad, zatímco jiné příběhy slouží čistě pro pobavení. Zajímavým příkladem moderních bajek jsou příběhy z 19. století, které si vyprávěli černí otroci v Americe, vystupuje v nich obvykle bráška Králík nebo bráška Vlk a jsou odzbrojující svou ironií a vtipem, navíc se odehrávají ve světě, kde lze přechytračit

i Boha. Pro české čtenáře je převyprávěl Pavel Šrut v knize *Prcek Tom a dlouhán Tom a jiné velice americké pohádky* (1993).

Postavy mluvících zvířat byly velmi oblíbené ve středověku (vystupují třeba v *Canterburských povídkách* Geoffreyho Chaucera), ale najdeme je i v Gulliverových cestách Jonathana Swifta v 18. století. Za povšimnutí určitě stojí fascinující a jakýmkoli kritériím se vymykající kniha Lewise Carrolla *Alenka v kraji divů a za zrcadlem* (1865 a 1871, česky 1931), která sice není tradiční zvířátkovou knihou, ale z této tradice čerpá. Oproti tomu Carrollova současnice Beatrix Potterová ve své knize pro děti *Dobrodružství králíčka Petra* (1901, česky 2010) předkládá spíše roztomilou pohádku než nějaké podobenství. Moderní alegorií s mluvícími zvířaty pak jistě je *Farma zvířat* (1945, česky 1946) George Orwella.

Nicméně z hlediska fantasy literatury a jejích inspiračních zdrojů nás skutečně zajímají jiné dvě knihy. V první řadě je to *Knih dżunglí* (1894, česky 1899) Rudyarda Kiplinga o chlapci Mauglím, který vyrůstá v pralese vychováván zvířaty. V této knize se sice nejedná doslova o mluvící zvířata, ale spíše o chlapce, který mluví řečí zvířat, ale jak to tak u dobrých knih bývá, jejich důležitost stejně tkví v něčem jiném. Je to kniha o dospívání a, znovu to musím opakovat, o nalézání zodpovědnosti a čestnosti.

Druhou důležitou knihou je *Daleká cesta za domovem* (1972, česky 1986) Richarda Adamse. Tato zprvu opomíjená kniha brzy prokázala své kvality a koncem sedmdesátých let se stala skutečnou senzací. Pojednává o skupině králíků prchajících před zničením své kolonie a hledajících nový bezpečný domov. Dobrodružný příběh o všech jejich útrapách a protivenstvích má poměrně silné antitotalitní vyznění a odpovídá době kdy byl napsán, nicméně na kvalitě mu to rozhodně neubírá. Je navíc příběhem o tom, kterak vznikají mýty a bájní hrdinové, a to je zajímavé i pro hledání kořenů fantasy. Zde se totiž hlavní králík Lískáč stává hrdinou jaksí omylem, jen proto, že zkrátka řeší problémy, které musí, a shodou okolností mu to jde ze všech nejlépe. Bájným hrdinou se pak stane, až když se příběhy o jeho skutečných činech přetransformují v průběhu generací v báje a reálný králík je v nich nahrazen populárním králičím pohádkovým hrdinou El-Hréranem. Oproti tomu například Frodo v *Pánu Prstenů* sice také dělá jen to, co musí, a jen proto, že nikdo jiný není, ale od začátku si je vědom osudovosti svého počínání a i okolí se k němu chová a priori jako k hrdinovi a historické osobnosti. V tomto směru je tedy *Daleká cesta za domovem* mnohem civilnější a jakoby obyčejnější, nicméně v síle výpovědi a oslovení čtenáře možná i silnější právě tou podobností s našimi lidskými každodenními boji, které musíme svést.

4.1.3.2 Žánry fantasy literatury

4.1.3.2.1 Meč a magie

Označení tohoto žánru pochází až ze šedesátých let dvacátého století a jako první ho použil Fritz Leiber²⁰, nicméně žánr jako takový je mnohem starší a jedná se vlastně o první žánr fantasy. Jeho doménou jsou spíše povídky a kratší novely, a tak i jeho platformou nebyly z počátku klasické knihy, ale především časopisy, tzv. pulpové magazíny (přičemž samotné slovo pulp je název pro nekvalitní papír, na kterém byly tištěny), poměrně pokleslé žánrově i zpracováním, s křiklavými obálkami a v zásadě ekvivalent našich českých Rodokapsů. A právě v těchto magazínech začal ve třicátých letech vycházet příběh naprosto zásadní pro další vývoj fantasy, stavební kámen celého žánru a kult, který nikdy nezmizí ze srdcí pravověrných fantasáků. Skutečně, tento pompézní úvod může patřit jedinému hrdinovi – barbaru Conanovi. Conanovy příběhy se poprvé objevily v třicátých letech v magazínu *Weird Tales* a jejich autorem je Robert E. Howard. Conan nicméně zpočátku sváděl své bitvy jen v kratších povídkách, jediný román, který Howard napsal – *Conan – Hodina draka* vycházel na pokračování v letech 1935 – 36 a knižně vyšel poprvé až v roce 1950, deset let po Howardově smrti (česky vyšlo dokonce až 1997). V tomto románu neohrožený Conan bojuje proti černé magii a to je vlastně i základní zápleтка a téma tohoto žánru – neohrožený bojovník na straně dobra, který pouze svou silou a důvtipem (má-li nějaký) bojuje proti zkorumpované a zkompromitované magii, přičemž se u toho nevyhýbá brutalitě a občasným nechutnostem. Děj má rychlý spád, akce připomíná spíše filmový střih než román, nesmí chybět humor a trocha nadsázky, ale ne zas tolik, aby mohla zrelativizovat sílu mužů a krásu žen. Ačkoliv původní autor barbaru Conana ukončil svůj život předčasně, vznik příběhů to nezastavilo a štafetu přebírali další spisovatelé, především Lyon Sprague de Camp, který nejprve upravoval nevydaná Howardova díla a ty pak začal doplňovat vlastními povídkami, následovníků ovšem byla celá řada. Není bez zajímavosti, že kromě USA vznikaly conanovské povídky ještě v Rusku a také v Čechách a na Slovensku, například z pera Juraje Červenáka a Rastislava Webera (SR) nebo Ivany Kuglerové či Leonarda Medka a dalších (ČR).²¹ Mluvíme-li o fenoménu Conan, nejde navíc opominout jeho, přímo ikonické, filmové

20 PRINGLE, David. *Fantasy Encyklopedie fantastických světů*. Praha : Albatros, 2003., s. 33

21 MAYEROVÁ, Veronika. *Dlouhá cesta od mimozemských civilizací k elfům: žánrová diferenciace české fantasy po roce 1989*. České Budějovice, 2009., s. 37-38

zpracování v hlavní roli s Arnoldem Schwarzeneggerem z roku 1982, které přímo i nepřímo iniciovalo natočení dalších podobných filmů (Rudá Sonja, 1985) a TV seriálů (Herkules (1995-99) a jeho mnohem populárnější odnož Xena – princezna bojovnice (1995-2001)).

Dalším typickým představitelem tohoto žánru je Fritz Leiber s řadou povídek o barbaru Fehrdovi a zloději Šedém Myšilovovi, které sice byly napsány již ve třicátých letech, ale knižně vyšly až v roce 1957, ten své povídky obohatil ještě o humor a přeci jen větší nadsázku, než jakou můžeme hledat třeba u Conana.

Trochu netradičním autorem žánru Meče a magie je Andrzej Sapkowski²² a jeho románová sága a soubor povídek o Zaklínači (od r. 1986, česky od r. 1992). Zde je tradiční model mírně narušen tím, že hlavní hrdina sice bojuje proti stvůrám a magicky nadaným příšerám, sám je ovšem produktem magické manipulace, polarita tedy není bojovník versus mág, ale zkrátka jen dobro versus zlo. I Zaklínač se dočkal filmového zpracování (Zaklínač, 2001) a pak navazujícího seriálu (Zaklínač, 2001), a i když kvalita bývá fanoušky často relativizována, je to dost možná jediný středoevropský fantasy seriál, na jehož výpravě se rozhodně nešetřilo. I pro jeho lokálnost tak je pro českého diváka přinejmenším zajímavý.

4.1.3.2 Epická fantasy

Kdyby existovalo něco jako tvrdé jádro fantasy, byla by to právě epická či hrdinská fantasy. U této fantasy se definují základní prvky a kameny žánru, se kterými se pak setkáváme i v dalších odnožích, ať už jako s pravidly funkčními, nebo jako s pravidly, proti kterým se žánr vymezuje. Jedná se vlastně o krystalickou formu fantasy příběhu. Obvykle jde o dlouhé a spletité příběhy, málokdy se vejdou do jednoho románu, nejčastěji se jedná o trilogie (nikoliv však ságy tak jako u Magie a meče, kde jde spíše o nekonečný seriál, v případě epické fantasy se jedná o uzavřený a velmi intenzivní příběh, který se pouze nevejde do jedné knihy), popřípadě o sérii trilogií. Velký důraz je kladen na propracovaný svět, ve kterém se celý příběh odehrává, na detailně sestavený systém magie, pro potřeby tohoto světa často autor stvoří jeden či více funkčních jazyků, připraví historii daného světa a všem postavám vyrobí rodokmeny a osobní historie. Dějové knihy často doprovází i kniha

²² Andrzej Sapkowski je další autor, u kterého bych se ráda zastavila i pro jeho „regionální“ význam. Sapkowski se narodil 21. června 1948 v Polské Lodži a je v současnosti považován za jednoho z nejlepších autorů slovanské fantasy. Po studiu vysoké školy pracoval nejprve oblasti zahraničního obchodu, v roce 1986 začal publikovat a během dvou let se stal uznávaným autorem fantasy. Proslavil se především cyklem povídek a románovou ságou o Zaklínači, ale momentálně vychází jeho sága o Reinmarovi z Bělavý, která se odehrává v době husitských válek na území Čech a splétá v sobě historické a fantasy prvky.

dodatková, která se soustředí na faktografii světa. Leckdy je také svět příběhu důležitější než samotné postavy, a tak v průběhu dlouhého vypravování postavy postupně mizí a objevují se nové, hlavní figurou se tak stává právě onen svět příběhu. A samozřejmě k typickému žánru patří i typický příklad, již mnohokrát zmíněný J. R. R. Tolkien²³ a jeho svět Pána Prstenů. Původně Tolkien začal psát pro svoje čtyři malé děti krátké povídky o tulákovi Roverovi, vánoční dopisy od Dědy Mráze, příběhy o Tomu Bombadilovi (který se poté objevil v Pánovi Prstenů) a také příběh o Hobitovi. Tyto příběhy původně neměly ambice opustit dětský pokoj, nakonec se ale nechal přemluvit k vydání Hobita, který vyšel v roce 1937 (česky 1979) jako *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Ačkoliv má jít o dětskou knížku, je to vlastně velice napínavý příběh o putování a překonávání překážek, setkáváme se s prakticky všemi rasami, prostředními a reáliemi, které budou posléze hrát klíčovou roli v Tolkienově hlavním díle. To, co je na něm dětské, je v zásadě zábavné vyznění celé knížky, navíc zakončené šťastným koncem. Kniha na chvíli zapadla, aby pak vzápětí triumfovala po celém světě a získala si spousty fanoušků. Ti pochopitelně chtěli pokračování příběhu o malém hobitovi, ale pro Tolkiena bylo mnohem lákavější vytvořit spíše mytologicko-filosofické dílo. Nakonec vznikla rozmáchlá freska v trilogii *Pán Prstenů – Společenstvo Prstenu* (1954, česky 1990), *Dvě věže* (1954, česky 1991) a *Návrat krále* (1955, česky 1992). Pro napsání této trilogie Tolkien připravil vyloženě vědecké podklady – vymyslel 15 funkčních umělých jazyků, vytvořil mnohasetletou historii všech ras a národů, které se knihou třeba i jen mihnou, složitou genealogii pro každou postavu příběhu a také báje a mýty, na které se postava v hlavním ději leckdy jen mezi řečí odkáže. Zároveň ale dokázal neutopit se v množství „faktografických“ údajů, ale stvořit monumentální příběh o nevyhnutelnosti osudu a zodpovědnosti jedince, která může spasit svět. Tento příběh je vlastně nosný sám o sobě, záleží jen na čtenáři, které aspekty Tolkienova díla při četbě

23 John Ronald Reuel Tolkien se narodil 3. ledna 1892 v Bloemfontainu v JAR do rodiny britského úředníka a ve třech letech se do Anglie také vrátil. Byl velmi nadaný na jazyky, hovořil latinsky, anglosasky (staroanglicky), staro-seversky, velšsky, galsky, francouzsky, španělsky, italsky, ranými formami němčiny a nizozemštiny, litevsky a rusky. Není tedy divu, že se etabloval jako filolog a profesor staré angličtiny na univerzitě v Oxfordu, kterou i vystudoval. Byl oblíbeným pedagogem, milujícím manželem a vzorným otcem. A právě láska ke starým jazykům, mytologii a dětem ho pravděpodobně dovedla k aktivnímu psaní. Jedním z cílů jeho knih bylo vytvoření moderní mytologie pro Anglii, pro tyto potřeby stvořil i 15 umělých jazyků, z nichž nejznámější jsou quinejščina a sindarština. Kromě propracované kosmologie, historie a reálií světa Pána Prstenů se ovšem představil především jako vynikající romanopisec a básník a svými knihami si podmanil celý svět. Byl vyznamenán řádem britského impéria a získal čestný doktorát z literatury od Oxfordské univerzity, zemřel v Anglii 2. září 1973.

upřednostní. Samozřejmě, že všechny informace, které Tolkien ke své Středozemi (jak pojmenoval svůj svět) vytvořil, nedokázal dostat do zmíněné trilogie, vyšly proto další knihy, některé vydal sám, jiné byly sestaveny z jeho pozůstalosti, ty bychom vlastně mohli označit za vědecké, kdyby to neznělo tak absurdně. Silná tendence také byla interpretovat Tolkienovo dílo jako alegorii popisující současnou situaci ve světě i historický vývoj světa, byla potřeba hledat reálné národy v národech a rasách vymyšlených Tolkienem a podobně. Tolkien ale tyto snahy a tendence vždy dost rezolutně odmítal a myslím, že není důvod mu to nevěřit. Jeho příběh a v něm obsažené podobenství o dobru a zlu je zkrátka natolik univerzální, že je velice snadné naroubovat na něj jakoukoliv teorii o postranních úmyslech. Ano, kniha vyšla ve vrcholící studené válce a říše zla je v ní umístěna na východ, ale to je trochu chabý argument pro skálopevné přesvědčení, že je vlastně Pán Prstenů pamfletem proti Sovětskému svazu.

Nicméně kouzlo této knihy spočívá i v tom, že co čtenář, to jiná kniha. Příběh je natolik mnohohrstevnatý a zaplněný tolika postavami s jejich vlastními běsy a problémy, že každý najde to svoje téma, v každé kniha rezonuje trochu jinak a každého i zasáhne silněji jiná část příběhu. Dosti tedy teoretického psaní, laskavý čtenář nechť si sám přečte a názor si utvoří, ztracený čas to rozhodně nebude.

Bylo by ale chybou myslet si, že epická fantasy rovná se Tolkien, Tolkien byl jen jedním z prvních a rozhodně jeden z nejzásadnějších tvůrců, který tento žánr ovlivnil. Vráťme-li se k základním rysům, je to tedy již zmíněný pečlivě propracovaný svět, množství postav a dlouhý a složitý děj. Důležitým prvkem ovšem je i polarita dobra a zla, jasně patrná hranice mezi tím, co je dobré a co zlé. Jsou sice postavy, které řeší, ke které straně chtějí patřit nebo jak se v určité situaci zachovat, ale celkem pokaždé dobře vědí, co je nebo co by bylo správné. Tato výrazná hranice mezi dobrem a zlem je často i vyjádřena určitou bariérou v krajině, která odděluje říši dobra a zla (u Tolkiena neprostupné hory, u Nixe magická zeď mezi dvěma říšemi, u Le Guinové je to magická hradba mezi světem stvůr a světem lidí).

Žánr epické fantasy je stále velmi živý a neustále vznikají nová a nová díla. Asi prvním pokračovatelem Tolkiena byl Terry Brooks se svým románem *Shannarův meč* (1977, česky 1997), což ale byl jen přiznaný plagiát Pána Prstenů. Z těch zajímavějších děl a kvalitnějších autorů je určitě třeba zmínit Ursulu K. Le Guinovou a jejího *Čaroděje Zeměmoří* (1968, česky 1992), následovaného čtyřmi dalšími díly a knihou povídek. V těchto knihách Le Guinová předkládá systém magie založený na oslovování ovládaného předmětu jeho skutečným jménem. Moc čaroděje je tedy jen tak silná, nakolik se čaroděj vzdělává a také nakolik umí

ono tajné skutečné jméno zjistit. Znalost skutečného jména dává čaroději velkou moc, ale spolu s ní přichází i zásadní zodpovědnost, neboť každým provedeným kouzlem mění běh věcí a ovlivňuje i věci, do kterých původně ani zasáhnout nechtěl. Hlavní hrdina Ged navíc jako student vypustí svou vlastní zpupností a nerozvážností do světa lidí démona a je pak nucen nést následky tohoto činu. Tedy rozhodnout se, jestli před svou zodpovědností prchne, anebo se nepříteli postaví, ačkoliv nemá mnoho nadějí souboj vyhrát. Ged se nakonec stane nesmírně mocným mágem, a má tak možnost napravit omyl ze svého mládí. Zároveň se ale stane tak velkou magickou silou, že musí rozhodnout, jestli obětuje svůj vlastní soukromý život a věnuje ho službě společnosti, nebo oslyší problémy, které by jako jediný mohl vyřešit, a bude se věnovat svému životu. I Čaroděj Zeměmoří je kniha primárně určená dětem, přesto předkládá natolik univerzální problémy a je napsaná tak dobře, že zaujme i dospělého.

Z nejnovějších knih žánru bych ráda zmínila tetralogii Christophera Paoliniho *Eragon* (2003, česky 2004), v níž vrací do popředí zájmu tematiku draků a lidí, kteří je dokáží ovládat a létat na nich. Knihy mají své nedostatky, ale i vzhledem k mládí autora (nar. 1983) ukazují potřebu a touhu i další nastupující generace po velkých příbězích, možná i proto, že její příslušníci mají pocit, že jim v reálném životě chybějí.

4.1.3.2.3 Městská fantasy

Městská neboli urban fantasy opouští velké mytické krajiny a soustředí se do měst, zachovává si ovšem své hlavní motivy a postupy. Leckdy se ovšem město stává další postavou v ději svou magičností a vlastní vůlí ovládá osudy svých obyvatel a determinuje příběh. Často se také jedná o jakési městské legendy, jejich předobraz můžeme ovšem najít třeba už v knize *Golem* (1915) Gustava Meyrinka anebo v knihách Michala Ajvaze, zvláště pak v knize *Druhé město* (1993).

Skutečně klasickým dílem městské fantasy je bezpochyby *Nikdykde* (1998, česky 1998) Neila Gaimana. Látka vznikla původně jako scénář šestidílného seriálu *Neverwhere* (1996) pro BBC a později byla zpracována do románu. Děj *Nikdykde* se odehrává v Podlondýně, druhé tváři Londýna, která se rozhodne vtáhnout do sebe obyčejného mladého muže a smýkat s ním od jednoho děsivého zážitku k druhému. Hlavní hrdina se ale vzepře a ovládne svůj život, aby se nakonec stal úspěšným ve světě, do kterého nepatří. Stále se ale snaží pochopit, proč zrovna on musel přijít o svůj pohodlný londýnský život, až nakonec dochází k poznání, že to, že vidí utrpení a je ochoten mu zabránit, zároveň znamená, že vidí i Podlondýn a tím do něj vstoupí. Být slušným člověkem je totiž v dnešním Londýně už jen čistá fantasy.

Trochu jinou městskou fantasy je například *Nádraží Perdido* (2000, česky 2003) Chiny Miévilleho, kde město vstupuje do příběhu ani ne tak jako aktivní činitel, jako spíše prostředí, které svou šíleností, překotností a přeplněností uvrhává do šílenství i své obyvatele. Ve městě, které se rozpadá, se pak rozpadají i základní lidské hodnoty a vztahy. Miéville se do prostředí „svého“ města Krobuzon vrací i v dalších románech, a tak jako v epické fantasy, i u něj zůstává jako hlavní prvek město, hrdinové i čas se mění.

4.1.3.2.4 Historická fantasy

Jedná se vlastně o fantasy, které ovšem pozadí netvoří vymyšlený svět, ale určitá konkrétní historická doba. Vychází z historických reálií, které jsou ovšem okořeněné typickými fantasy motivy, jako je magie a nadpřirozené bytosti, a i hlavní hrdina je obvykle fiktivní postava, pouze napsaná na motivy reálných osobností oné doby.

S trochou nadsázky se dá říci, že takovýmto hrdinou je Petr Kukaň z Kukaně v trilogii Vladimíra Neffa *Královny nemají nohy* (1973 – 1980) z rudolfínské doby, kde ovšem skutečně existuje a funguje kámen mudrců a občas člověk na cestách narazí na čarodějkou. I když pan Neff by asi se zařazením k fantasy nesouhlasil, je to možná spíše proto, že v době, kdy byly romány napsány, byl žánr fantasy v Čechách ještě prakticky neznámý.

Skutečně historickou fantasy ovšem v Čechách nalezneme také, tím známějším a asi i kvalitnějším příkladem je *Stín modrého býka* Leonarda Medka a Františky Vrbenské odehrávající se v Čechách 4. století n. l. a líčící vlastně stěhování národů. Ačkoliv literárně se dá knize mnoho vytknout, je znát, že autoři si opravdu pečlivě nastudovali dostupné prameny o dané době a do příběhu organicky zapracovali i archeologické nálezy, které máme reálně k dispozici. Tato kniha je navíc velmi úspěšná i mimo komunitu fantasy, mně osobně byla doporučena člověkem, který ji má rád, neb pojednává převážně o jeho rodném kraji. Kromě spousty zajímavých historických informací tak navíc zprostředkovává fantasy literaturu i mimo okruh jejích stálých čtenářů.

Oproti tomu trilogie *Bohatýr* (2006 – 2008) od slovenského autora Juraje Červenáka se odehrává v blíže nespecifikovaném „bohatýrském období“ Ruska a osciluje na hraně historické fantasy a fantasy magie a meče. Já osobně úplně nepreferuji moderní trend, který považuje za nutné alespoň jednou do detailu popsat každou tělní tekutinu, která může z člověka prýstit, ale je pravdou, že v Bohatýrovi má většina těchto naturalistických scén své opodstatnění. Ovšem dějovost a fantasy motivy zatlačují do pozadí historické reálie, zvláště pak v druhém a třetím dílu, které jsou ovšem celkově slabší.

4.1.3.2.5 Humoristická fantasy

Každý žánr a obzvláště ten, který má občas tendence brát se příliš vážně, si zaslouží svou parodii. A ačkoliv humoristická fantasy je obvykle dosti rozpačitá, má i svého mistra – Terryho Pratchetta a sérii jeho knih o Zeměploše, která vychází od roku 1983, a ve vrcholném období Pratchett vydával dvě knihy ročně. Do češtiny překládá knihy o Zeměploše Jan Kantůrek a vzhledem k množství slovního humoru ho český čtenář může považovat takřka za spoluautora. Zeměplocha se stala skutečným popkulturním fenoménem přesahujícím hranice fantasy komunity a dočkala se mnoha dalších zpracování, například do komiksu či do formy divadelní hry (v ČR například Soudné sestry v Divadle v Dlouhé).

Stejně tak zábavnou knihou jsou *Dobrá znamení* (1990, česky 1997) napsaná Terryem Pratchettem a Neilem Gaimanem. Popisují, jak to vypadá, když přijde čas na apokalypsu, které navíc brání jak ďábel, tak anděl, kteří byli na zem vysláni, aby ji způsobili. Ukáže se totiž, že se jim na zemi dost líbí a nechtějí o ni přijít. Apokalypse by se ovšem zabraňovalo mnohem snáze, kdyby někdo neztratil v porodnici Antikrista.

4.1.3.3 Fantasy hry na doma

4.1.3.3.1 Deskové a kartičkové hry

Deskové hry jsou skvělou alternativou LARPů pro dlouhé zimní večery, nicméně zvláště v posledních letech si získávají velkou oblibu u široké veřejnosti. Mezi ty populárnější a široce rozšířené určitě patří Osadníci z Katanu nebo Carcassonne a mnoho dalších v podobném duchu, vhodných i pro rodinné hraní s dětmi. Já se chci ovšem věnovat hlavně těm, ve kterých je patrný buď vliv fantasy, anebo které naopak LARPy nějak ovlivnily.

Hodně deskových her vychází z počítačových fantasy her, například World of Warcraft (typický fantasy svět zaplněný rozličnými rasami – trpaslíky, elfy, minotaury a dalšími, kteří mezi sebou bojují o artefakty²⁴ a bohatství) z RPG her vychází Dungeons and Dragons (aneb klasické Dračí doupě, jen ve zpracování pro deskovou hru), naprostá inspirace literární klasikou, hra na motivy Pána Prstenů nebo Warhammer (strategická hra, která simuluje fantasy bitvy. K této hře ale potřebujete poměrně složité herní plány a figurky, které si hráči obvykle vyrábějí sami, kolem této hry tak vzniká velká komunita a může proběhnout i bitva

24 Artefakt = mocný, obvykle magický předmět, propůjčuje svému nositeli speciální schopnosti, nebo mu umožňuje splnit quest.

několikasethlavé armády. Do novější verze Warhammer 40 000 jsou kromě fantasy prvků zapojeni i roboti a další propriety spíše ze žánru sci-fi.).

V opačném směru samozřejmě někteří hráči přenášejí deskovou hru do LARPu, zvláště oblíbená byla hra Warhammer, podle hry Warhammer 40 000 byl zase natočen film *Ultramarines: A Warhammer 40 000* (2010).

Do karetních her můžeme opět počítat třeba karetní mutaci *Osadníků z Katanu* nebo hru *Bang!*, která je sice ve westernovém duchu, ale je poměrně populární ji hrát ve westernových kostýmech a herecky ztvárňovat akce, které udávají použité karty, čímž už se dostáváme zpět k LARPu. Přes tyto hry se pak dostaneme k typicky fantasy karetním hrám na motivy *Pána Prstenů* nebo *Zaklínače*, kapitolou samou pro sebe jsou ovšem karty *Magic: The Gathering* (od r. 1993, v ČR od 1994). Obvykle dva hráči – čarodějové proti sobě vysílají své jednotky ztělesněné kartami (dalšími kartami je možné jejich schopnosti ještě posílit), které jsou ve vlastnictví každého hráče a jsou předmětem poměrně náročného sběratelství (není leckdy snadné je sehnat a velmi silné karty jsou extrémně drahé, jedna karta i v řádu tisíců dolarů). Podle pravidel konkrétního turnaje je udáno, kolik má hráč životů a kolik si k sobě může vzít karet, popřípadě jsou třeba zakázány mimořádně silné karty, aby byl turnaj zajímavější. Hlavní módní *Magic* vlna včetně profesionálních turnajů prošla Čechami v devadesátých letech, ale turnaje se pořádají dodnes a stále je o ně značný zájem. V době největší popularity vznikla i česká karetní hra *Doom trooper* na motivy postapokalyptického světa, s herním systémem v zásadě stejným jako *Magic*, hra bohužel nepřežila odliv zájmu od karetních her.

4.1.3.3.2 Počítačové hry

V případě počítačových her nás zajímají ty se systémem RPG, tedy ty, kde hráč hraje za svou postavu a je přinejmenším psychologicky osobně zainteresován na osudu své herní figury. V zásadě je potřeba rozlišovat dva druhy her – hru klasickou, kterou hráč hraje proti počítači (popřípadě po síti hraje malá skupinka hráčů proti sobě), a hru online, která běží v reálném čase (i tehdy, kdy zrovna hráč u počítače vůbec není) a v jednu chvíli jsou k ní připojeny zároveň tisíce hráčů po celém světě. Online hry jsou vývojově mladší, je to dáno i technologickou determinantou, tyto hry potřebují poměrně kvalitní připojení k internetu.

Mezi klasické hry RPG patří například *Ishad* (hráč získává úkoly a ty pak plní, ve hře se pohybuje sám a zvyšuje své vlastní dovednosti) nebo *Heroes of Might and Magic* (hráč hraje za hrdinu, který si vytváří armádu, kterou následně vysílá proti nepřítelům a s její pomocí dobývá a obsazuje území). Klasickou RPG s vytvořenou družinkou výraznějších

postav přináší Baldur's Gate, zde ale družince velíte prostřednictvím hrdiny, za kterého hrajete. S lepšími a lepšími počítači se zvyšuje i autonomnost jednotlivých postav ve hře a možnosti jejich ovládání, dalších a dalších her je nepřeberně, zmínila jsem zde spíše klasické hry, na kterých dnešní fantasáci vyrůstali.

Naopak moderní alternativou těchto her jsou RPG online hry, kdy hrajete pouze za jednu postavu a většina postav, které během hry potkáte, jsou jen avataři jiných skutečných hráčů. Chcete-li si tedy sestavit družinku, musíte s postavami skutečně vyjednávat a přesvědčit je. Hra je samozřejmě náročnější, ale přináší mnoho pozitiv – především samozřejmě v silnějším herním prožitku, ale v neposlední řadě i to, že hrajete s lidmi z celého světa, musíte tedy trénovat znalost cizích jazyků. Na druhou stranu taková hra skutečně pohlcuje, snadněji vyvolává závislost, třeba i proto, že nevíte, co se s vaší postavou děje, když nejste online. Po několika tragických úmrtích už dnes výrobci často vkládají automatické upozornění pro hráče, že se mají jít najíst či si odpočinout, mezi má oblíbená varování patří „Vaše postava sbírá předměty, které najde, vy to ale nedělejte.“. Vybudujete-li si úspěšnou postavu, jste na ni obvykle citově vázáni, někdy je ale i předmětem podnikání a skutečně mocné postavy se prodávají za částky i v desítkách tisíc dolarů. Zdokumentovány už jsou ovšem i únosy a mučení za účelem získání hesla. Existuje i případ hráče, který se raději nechal umučit, než aby své heslo prozradil, tam už se ale jednalo pravděpodobně o patologickou závislost. Tu někteří odborníci definují od 35 do 40 hodin týdně strávených hraním, jiní ale upozorňují, že spíše než o hodiny strávené hraním se jedná o ztrátu sociálních dovedností ve skutečném světě.²⁵ Mezi typické online RPG hry pak patří World of Warcraft, Lord of the Rings (Pán Prstenů) nebo Warhammer.

4.1.3.3 Gamebooky

Gamebooky jsou vlastně takové Dračí Doupe transformované do formy pasiánsu. Jedná se o knížky, které jsou zároveň hrou pro jednoho hráče. Mají číslované odstavce a na konci každého odstavce je několik možností, kde se hráč rozhodne, jak jeho hrdina bude dál pokračovat. Podle toho nalistuje příslušný další odstavec a v příběhu pokračuje. Funguje to vlastně na principu populárního Kinoautomatu Radúze Činčery. Mezi nejpopulárnější gamebooky patří řada knih o Lone Wolfovi od Joe Devera nebo edice Fighting Fantasy autorů Iana Livingstona a Stevea Jacksona, z českých zástupců je to pak třeba *Ve službách krále*

²⁵ MuDr. Jakob Hein, vedoucí centra závislostí v Berlíně v <http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-homadnych-online-hrach/>

Reginalda: Do hradu Goblinů od Michaela Bronce.

5 Historie LARPu

5.1 Kde se vzala hra na hrdiny?

S trochou nadsázky můžeme první prameny najít už v 16. století v Německu. Tamější školy šermu tesákem byly velmi oblíbené zvláště mezi tovaryši řeznického cechu, naneštěstí se ovšem tesáky v jejich rukou měnily ve vražedné zbraně. Situace se zřejmě stala natolik kritickou, že volání o pomoc dolehlo až do Čech, kde byl vynalezen tréninkový dřevěný tesák, zachránivší nám německé řezníky pro budoucnost.²⁶



Hra na hrdiny je fenomén dnes rozšířený po celém světě, vzniklý ovšem v nenápadné Oxfordské pracovně muže, který pro svět objevil fantasy. Tolkien v Pánu Prstenů svou osobní výpověď rozpoutal přímo horečku her více či méně inspirovaných jeho knihami. Celé to začalo ve Spojených státech amerických, kde koncem šedesátých let vznikaly kluby příznivců Tolkienových knih,

posléze sdružené do Mythopoetické společnosti. Tyto kluby začaly vyrazet na pikniky, kde se podávalo jídlo oblíbené některými postavami z knih a brzy k jídlu přibýly i kostýmy vyrobené podle popisů v knize. Netrvalo dlouho a na Saigonských tradičních slavnostech se objevil tanečník se symbolem hlavní záporné postavy na štítě, na Borneu zase vznikla „Frodova společnost“, pojmenovaná tentokrát podle hlavního kladného hrdiny. Přes tyto poněkud exotické státy se obliba Tolkienových knih obloukem vrátila do Británie a i tuto zemi zcela zachvátila.²⁷

V roce 1987 vydala americká firma Wizard of the Coast stolní sešitovou hru AD&D (Adventures, Dungeons & Dragons), která získala příznivce všech věkových kategorií, a pokud probdělé dny a noci nad dobrodružstvími fanoušky zpočátku uspokojovaly, postupně byla čím dál tím větší chuť prožívat strhující dobrodružství více reálně. Byl jen krůček k tomu odnést si papíry se hrou pod nejbližší skalní převis anebo alespoň do sklepa a odtud

26 ŠINDELÁŘ, Vladimír. *Velká kniha o soubojích a duelantech*. Praha : Regia, 2004., s. 75

27 CARPENTER, Humphrey. *J.R.R. Tolkien životopis*. Praha : Mladá fronta, 1993., s. 204

zas stačilo jen trochu více prožívat svou postavu, trochu více rozpohybovat celou hru, postupně opustit papír, pak vzít do rukou papírové trubky místo mečů a nakonec z prádelní šňůry ukrást prostěradlo a stvořit si svůj první elfí plášť (neboť pokud nejde nalézt, kdy přesně LARP začal, s naprostou jistotou můžeme říct, že každý nováček začíná jako elf).²⁸

Nedá se říct, kde LARP začal a jak a kdy se šířil dál, snad jedině kdyby někde existovala statistika prodaných výtisků AD&D a jejich národních mutací. Pravdou totiž zůstává, že LARP vznikl všude. Tak jak je výše popsán vznik v jednom předměstském americkém domku, vznikaly LARPy po celém světě. Postupně si ale přestali hrát jenom čtyři kamarádi. Přibrali ještě pár dětí ze sousedství, pak jeli na dětský tábor a tam nadchli další. Hraní se začalo pomalu stávat složitějším a propracovanějším, začaly se pořádat oficiální akce a časem se organizátoři a největší nadšenci začali stýkat mezi sebou. Vyměňovali si zkušenosti, nápady a entuziasmus. Tam někde také začínají vznikat první národní zastřešující organizace. V každé zemi se fenomén fantasy a LARPu ubírá trochu jiným směrem, ale počátky byly všude stejné. Žádná z maminek nadšených hráčů dnes nemá čím ustlat postel.



V Americe vznikla Asociace hráčů, kde se hráč zaregistruje, zakoupí pravidla a svou postavu pak může hrát na všech přidružených akcích této asociace. Kostýmy i zbraně se převážně kupují již hotové, vítězným materiálem je velmi fantasijně působící plast. Plastové zbraně a zbroj užívají i bojovníci v Británii, úroveň kostýmů je ale na většině akcí velmi vysoká. LARPů se dnes ale příliš mnoho nepořádá, zvláště pak ve srovnání například s Německem, kde je fantasy módní a takřka až masovou zábavou. Stejně tak i v Estonsku nebo na Ukrajině, kde nejsou výjimkou akce pro 3-5000 lidí, často zaštiťované sdružením Dragonbane. Akce jsou komerční s poměrně vysokým vstupným, to ale organizátorům umožňuje pro účastníky připravit skutečnou Living Fantasy, směr, který se v poslední době prosazuje i v Čechách a řeč už o něm byla. Celkově je velmi těžké hodnotit fantasy akce z hlediska národních charakteristik a internet nabízí nepřeberné

28 Ostatně tato tendence se dá pozorovat na vlastní oči u hry Bang!, o které už jsem se zmiňovala.

Od klasického hraní se posunula k hraní v kostýmech a s hereckým ztvárňováním akcí na použitých kartách u stolu, aby nakonec vznikl WesternLARP, který už má za sebou několik úspěšných ročníků.

množství odkazů na akce všeho druhu.²⁹ Dnes můžeme najít hráče LARPů ve všech zemích Evropy, či spíše euroamerického světa.

5.2 Kde se vzala hra na hrdiny u nás?

Zrod byl v podstatě stejný jako všude po světě, ovšem se zpožděním. Fantasy literatura nebyla příliš vítaná v režimu před rokem 1989, a přestože byl v roce 1979 přeložen *Hobit* a hned po revoluci i *Pán Prstenů* J.R.R. Tolkiena a získal si své příznivce, o hrách na hrdiny zde nikdo nic nevěděl. Velkou tradici tady ale měl historický a scénický šerm³⁰, bylo tedy z čeho čerpat. A vhodná chvíle se objevila hned v roce 1990, kdy nakladatelství Altar napsalo a vydalo původní českou RPG hru Dračí doupě. Nezastírá se inspirace AD&D, ale Dračí doupě nezapře ani své české tatínky, především v tvořivosti a také poněkud sebeshazujícím humoru. Dračí doupě od té doby vychází takřka nepřetržitě a neustále se vylepšuje, ale už první verze rozpoutala skutečnou mánii. Dračí doupě se hrálo všude a pořád: školní přestávky, letní tábory, sklepy kamarádů, chaty a dětské pokoje (děti s nejbělejší pokožkou



se v září samy prozradily, čemu celé léto holdovaly...). Sama jsem se s Dračím doupětem setkala poprvé v dětské ozdravovně někdy v zimě 1994/5, ale to už bylo Dračí doupě dávno rozšířeným fenoménem. A protože české děti v podnikavosti za těmi americkými nikdy nezaostávaly, i české

maminky brzy neměly čím pohlédnout. Stejně jako všude ve světě, i v Čechách nebyl zrod nijak organizovaný nebo centralizovaný, prostě to víceméně stejně vzniklo všude. První fantasy bitva byla dle pamětníků v roce 1993, jmenovala se Pán Prstenů a konala se kdesi u Havlíčkova Brodu. V roce 1995 ale nakladatelství Altar uspořádalo u Dobříše první LARP, kde už se setkali zakladatelé našich nejstarších fantasy klubů.³¹ Mezi první fantasy kluby lze

29 Například www.larp.com, zaměřená především, ale nikoliv pouze, na akce v USA, nebo www.larp.eu o dění v Evropě.

30 Viz, mezi jinými, knihy Vladimíra Šindeláře

31 Další text vychází buď z osobních vzpomínek nebo z informací na stránce www.asf.cz, nebudu už tedy v této části uvádět citace.

nepochybně zařadit skupinu Erienských z Prahy a HaFan z Benešova. Tyto skupiny také organizují dvě z největších akcí ve stylu svět, Zlenice, dnes Erien (od 1997) a Cormalen (od 1998 – 2008). Postupně přibývaly další akce i kluby a v roce 2000 vzniklo občanské sdružení ASF – Asociace fantasy (od roku 2008 ASF – Asociace fantasy o.s.) zastřešující akce členských klubů. Jedná se především o pražské kluby nebo kluby z Čech. Na Moravě existuje několik organizací, všechny jsou ale neoficiální a na dění ve fantasy komunitě nemají větší vliv. ASF se totiž v poslední době snaží nejen o právní a hmotné zastřešení akcí pořádaných pod její hlavičkou (i když velký fundus je určitě pro organizátory velkou pomocí), ale především o sjednocení herních pravidel a o provázání vybraných akcí po vzoru USA – tedy dát hráči možnost přenášet si svou postavu mezi jednotlivými akcemi.

5.3 Kdo si u nás hraje a jak?

Dá se říci, že hrát si může každý, kdo má chuť. Společenství hráčů je velmi otevřené a k příchozím vstřícné. Ze své vlastní zkušenosti vím, že na první akci jsem jela s přesvědčením, že tam umřu osaměním, a po čtyřech dnech jsem se vracela do Prahy s dojmem, že mám 300 nových kamarádů. Je to samozřejmě nadsázka, ale platí, že kdo má chuť se kamarádit, je vítán.



Je skoro nemožné určit nějaký společný rys hráčů. Ačkoliv se obvykle jedná o studenty středních nebo vysokých škol, najdeme zde i učně, popřípadě pracující. Stejně tak se nedá určit zaměření studia. Velká pestrost v komunitě je ale značným přínosem, pro každého. Nenásilným způsobem nás to nutí aspoň na chvíli opustit svou oborovou ulitu.

Ani věková hranice se nedá přesně určit, přesto je nejčastější věkové rozmezí právě období studia na střední a vysoké škole. Na akce je vstup povolen až hráčům od patnácti let, je to tedy jediné číslo, které se dá brát za ověřené (i když v poslední době je umožňován na některé akce přístup i mladším hráčům, musí ovšem hrát nebojové postavy, mít povolení od rodičů a na akci i svého „hlídače“, někoho nad osmnáct, kdo je pověřen rodičem dítěte a je zodpovědný za jeho bezpečnost). Přestože se organizace Junák snažila pořádat i akce pro mladší hráče, většina těchto akcí už se také přeorientovala na starší hráče. Hlavní důvod je fyzická bezpečnost dětí a právní bezpečnost pořadatelů. Ačkoliv úrazy jsou spíše výjimkou,

vždy k nim může dojít i přes všechna bezpečnostní opatření, hlavně kvůli jen zdánlivé neškodnosti dřevěných zbraní.

Už jsem zmiňovala ASF jako zastřešující organizaci většiny akcí pořádaných v Čechách a na některé z nich se teď velmi stručně zaměřím. Jde mi především o akce, které mohou sloužit jako vzorové.

Bitva pěti armád

Typická bitva inspirovaná knihou Hobit. Původně jedna ze skautských bitev pro mladší hráče, dnes navštěvovaná spíše zkušenějšími hráči. Rok od roku má velkorysejší výpravu a pro venkovního pozorovatele je skutečnou pastvou pro oči, zvláště když se na obzoru rýsuje Bezděz a loukou se valí osmisethlavá armáda zpívající pajáns. V podobném duchu se nese i bitva Pán Prstenů, kde se sjíždí až 1000 hráčů a je pravděpodobně největší akcí pořádanou u nás. Ačkoliv se obvykle koná v okolí Brna, organizátorský tým je z velké části z Prahy.



Zlenice

Akce asi pro 300 lidí, na principu světa, se systémem postav podle RPG a malou náročností pro hráče. Je jednou z nejstarších fantasy akcí, a proto všemi stále znovu navštěvovaná. Pro nováčky je jako zjevení, neboť si tam s nimi hrají všichni ti velcí a takřka legendární hráči. Je to akce potkávací po dlouhé zimě a seznamovací před příliš krátkým létem. Je ideální pro ty, kdo se chtějí hraní naučit, potkat staré známé anebo, přiznejme si, s přáteli prolít hrdlem nejedno promile. Obdobnou akcí je například Cormalen, kam ale hráčů jezdí



méně a není to akce tak „nováčkovská“. Neobsahuje také tolik sentimentu, batolat se tam tedy vyskytuje výrazně méně.

Dnes jsou Zlenice přetransformované do akce Erien, která sice na Zlenice přímo navazuje, typově už se ovšem jedná o trochu jinou hru. Nicméně Zlenice zde zmiňuji jako akci

ikonickou, navíc typickou. Akce v duchu Zlenic se samozřejmě pořádají dál.

Erien

Hra typu svět, přibližně pro 100 hráčů. Inspirovaná stylem LF a s už docela složitým příběhem. Od hráčů vyžaduje poměrně pečlivou přípravu postav a kvalitní role-playing. Odměnou je jim pak perfektně připravená hra, doplněná o nadprůměrné výtvarné prostředí. Nejprve se jednalo o gotické stanové městečko doplněné dřevěnou palisádou a strážní věží, ASF se však podařilo získat pozemek, na kterém se akce tradičně koná, a započala s budováním stálého dřevěného hradiště, které by do budoucna mělo být základnou pro akce zastřešované ASF i předmětem získávání peněz na provoz asociace.

Legendy

Legendy nejsou akcí zaštiťovanou ASF, nicméně jsou mimořádným příkladem akce pro fajnšmekry. Účastníků bývá 10-15 a díky výbornému organizátorovi se jedná o velmi intenzivní prožitek z hraní postavy, kterou si každý hráč připraví do nejmenších detailů. Osobně jsem zažila oba zatím vzniklé ročníky a zážitky z těchto malých akcí stmelují účastníky dodnes. Ačkoliv se jednalo o akci s typickými prvky fantasy, měl první ročník podklad v reáliích zakavkazské vesničky, druhý pak byl inspirovaný samurajským Japonskem. Akce typu Legend nemůže oslovit vnějšího pozorovatele, pro zúčastněné je ale naprosto mimořádná a do velké hloubky odhaluje, co je vlastně na fantasy tak lákavé – mysticismus, jiná realita a prožitek v síle, kterou je velmi těžké najít v běžném životě.



6 LARP jako kulturologické téma

LARP je nepochybně společenským fenoménem na mezinárodní úrovni, poměrně rozšířenou a populární zábavou mládeže a začíná být i zajímavým komerčním artiklem.³² Je tedy součástí kultury a z tohoto pohledu je pak nepochybně zajímavý i pro kulturologa. Je to ideální předmět studia kultury v distributivním smyslu na úrovni kultur, subkultur a kontrakultur. Předmětem takového výzkumu pak není kultura obecně, ale konkrétní sociokulturní systémy.³³ Konkrétně nás pak zajímá, je-li komunita kolem LARPU a fantasy subkulturou a dá-li se tedy v tomto kontextu studovat, anebo jsou-li členové této komunity spíše příslušníci většinové společnosti, kteří se jen věnují stejnému koníčku. Anthony Giddens definuje subkulturu jako „Hodnotu a normy odlišné od většiny, k nimž se hlásí určitá populace.“³⁴ zatímco u Soukupa je subkultura pojatá jako „Sociální skupina, jejíž artefakty,



sociokulturní regulativy a ideje se do jisté míry odlišují od majoritní kultury, která tvoří kontextuální rámec daného společenství.“³⁵ Zatímco podle Giddense bychom fantasy komunitu definovali těžko, Soukupova definice dává prostor pro pojetí fantasy komunity jako subkultury, která se proti většinové kultuře nevymezuje ani se z ní nevyčleňuje, nicméně sdílí společné

znaky, dle kterých je rozpoznatelná. Neboť i když fantasák přijede domů z LARPU a odloží svůj kostým, určité typy přetrvávají – u mužů většinou dlouhé vlasy, galantní chování k dívkám (celkem běžné je políbení ruky namísto podání i v civilním životě), občas záliba

32 Jen v Praze víceméně úspěšně fungují dva obchody specializované na kostýmy a rekvizity pro LARP, a existuje několik knihkupectví specializovaných na fantastiku a komiksy, i v Čechách se pomalu objevují vyloženě komerční akce po vzoru Německa nebo severských zemí, kde ale za dosti vysoké vstupné (řádově 5x vyšší než na běžných nekomerčních akcích) dostanete kromě hry i připravenou postavu, zapůjčí vám kostým a zbraně a zajistí stravování. Zkušenější hráči LARPU také leckdy fungují jako poradci nebo instruktoři v zážitkových a teambuildingových agenturách, kde uplatňují zkušenosti z LARPU na této komerční bázi.

33 SOUKUP, Václav. *Přehled antropologických teorií kultury*. Praha : Portál, 2000., s. 195

34 GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. Praha : Argo, 1999., s. 563

35 SOUKUP, Václav. *Dějiny antropologie*. Praha : Karolinum, 2004., s. 643

v alternativním (historizujícím) stylu oblékání a častější nošení šperků povětšinou s fantasy motivy. U dívek je rozpoznání „v civilu“ složitější, ale spolu s muži sdílejí kromě vizuálních znaků i hodnoty, zájmy a vkus. To se možná neprojeví na první pohled, ale ve výsledku lidé se stejným životním postojem mají potřebu se shlukovat a přátelit mezi sebou, a tak fantasy komunita funguje v trochu rozvolněnější formě vlastně kontinuálně, ne jen po dobu LARPu, dá se tedy říci, že tím splňuje definici subkultury.

Již ve své postupové práci jsem se snažila zjistit, jaké jsou znaky typického fantasáka a nakolik příslušnost k fantasy komunitě jejího člena ovlivňuje. V postupové práci jsem k tomu



použila kvalitativní výzkum, kterým jsem si zpřesnila vstupní hypotézy, a pro potřeby diplomové práce jsem pak pokračovala několika hloubkovými rozhovory s představiteli fantasy komunity, které považuji za určitým způsobem typické. V následující kapitole nejprve shrnu prvotní hypotézy a ve stručnosti i průběh a výstupy kvalitativního výzkumu, v druhé polovině se pak zaměřím na redefinování vstupních hypotéz a vyhodnocení hloubkových rozhovorů.

7 Definování LARP a fantasy komunity prostřednictvím sociologických výzkumů

Snaha definovat si alespoň sama pro sebe, co si vlastně myslím o LARPu, vyplývá z toho, že se ve mně od prvního setkání s LARPem sváří dva přístupy. Ten první je pesimističtější a na první pohled více zřejmý. Ať už po nás LARPy vyžadují jakoukoliv míru připravenosti a dovedností, v základu jsou vždy udělány tak, aby šly vyhrát. Narozdíl od reálného života můžete uspět a dosáhnout bohatství a vysokého postavení za víkend. Někdy propadám dojmu, že lidé, kteří v reálných životech neuspěli podle svých představ, jezdí na LARPy a tam se vyžívají ve své úspěšnosti. A protože dosáhnout všeho za víkend je lákavé, čím dál více rezignují na snahy v reálném životě a uzavírají se v komunitě fantasy, kde se třeba stanou i uznávanými organizátory nebo oblíbenými hráči, ale přesto je nutno všechny tyto výsledky považovat za pouhou náhražku opravdových úspěchů.

Na druhou stranu LARP přináší i spoustu pozitivních aspektů, nutí lidi pracovat na jejich sociálních a komunikačních dovednostech a zvyšuje jejich fyzickou kondici, přičemž to vše se naopak později dá s úspěchem využít v reálném životě (koneckonců celý slavný systém team buildingů vychází z principu LARP).

7.1 Vstupní hypotézy

Pro formulaci hypotéz jsem si nejprve položila základní otázky, které víceméně odpovídají i členění mé práce, neboť jak v popisu komunity, tak v jejím studiu je považuji za klíčové. Jsou to tyto:

1. Kdo to dělá?

- Věk hráčů se pohybuje mezi 16 – 24 lety, jedná se o studenty středních a vysokých škol bez jasné profilace oboru.
- Většina hráčů pochází z Prahy, popřípadě z menších měst.
- Většina hráčů se fantasy hrám věnuje soustavně (cca 6 akcí ročně) a dlouhodobě (několik let).

2. Proč to dělá?

- Důvodem k vyhledání fantasy aktivit je možnost nevšedních zážitků.

- Důvodem k setrvání v komunitě jsou především přátelé a potěšení z uvědomované hry.
- Fantasy může být formou úniku před neúspěchem v civilním životě až u poloviny hráčů.

3. Co to s ním dělá?

- Nováček si raději hraje na superhrdiny, zkušený hráč ocení, že může využít při budování své postavy dovedností nabytých v reálném životě.
- Čím déle jezdí hráč na fantasy akce, tím více si cení přátelství, která si vybudoval.
- Roky strávené ve fantasy komunitě často ovlivní volbu vysoké školy nebo povolání, stejně jako se projeví ve vnímání partnerských vztahů.
- Negativní dopady, jako je vysoký příjem alkoholu nebo promiskuita, jsou spíše ojedinělé a nejsou vyšší než v jakékoliv jiné skupině mladých lidí.
- Problém ztráty soudnosti a stírání hranic reality a skutečnosti je ojedinělý.

7.2 Kvantitativní výzkum

Jak už jsem psala výše, snahu rozlousknout tento problém a zjistit, co tedy vlastně LARP s lidmi dělá, jsem měla od prvního setkání s touto komunitou. Nejsem nijak aktivním hráčem, ale přesto už jsem projela docela dost akcí, často v roli pozorovatele, navíc fantasáka mám přímo doma, připraveného ke studiu. Přesto pozorování, ať už zúčastněné či „venkovní“, neodpovědělo na kladené otázky. Navíc jsem se stýkala se stále stejnou skupinou fantasáků a to opět zkreslovalo můj pohled na celou komunitu. Rozhodla jsem se tedy pro výzkum dotazníkovou metodou. Plán byl v počátku poměrně ambiciozní. Vzhledem k odhadovanému počtu hráčů 5000 jsem se rozhodla posbírat v průběhu jedné hráčské sezóny (cca duben až říjen) 100-300 vyplněných dotazníků. Soustředit jsem se chtěla na hráče v Čechách, vzhledem ke kontaktům, kterými disponuji. Nakonec proběhl pouze předvýzkum, ze kterého sice nějaká data vzešla, především ale ukázala, jak moc jsou neprůkazná. Přesto jsem se rozhodla popsat postup výroby zkušebního dotazníku, jeho vyplňování i shrnout sebraná data, neboť i přes jejich nedostatečnou průkaznost je považuji za zajímavá a podnětná pro další práci. Navíc mi práce na tomto dotazníkovém šetření ukázala lepší směr, kterým se ubírat (přiklonění k pečlivým hloubkovým rozhovorům), a také mě přiměla k přeformulování některých vstupních hypotéz.

7.2.1 Dotazník

Při formulování těchto hypotéz jsem vycházela ze své osobní zkušenosti, tedy z toho, co jsem jako hráč nebo návštěvník sama viděla. Na základě těchto hypotéz a předmětu zájmu svého zjišťování jsem sestavila dotazník. Za pomoc při jeho sestavování i vyhodnocování patří velký dík PhDr. Pavlu Klusovi.

DOTAZNÍK:

Povolné jméno: Datum: Akce:

Prosím, uveď konkrétní údaj:

1. Rok narození: ...
2. Pohlaví: Muž: ... Žena: ...
3. Bydliště: Praha: ...
 - Čechy: sídlo do 2.000: ...
 - sídlo 2.000 – 10.000: ...
 - sídlo 10.000 – 50.000: ...
 - sídlo 50.000 – 200.000: ...
 - sídlo nad 200.000: ...
 - Morava: sídlo do 2.000: ...
 - sídlo 2.000 – 10.000: ...
 - sídlo 10.000 – 50.000: ...
 - sídlo 50.000 – 200.000: ...
 - sídlo nad 200.000: ...
 - Zahraničí – stát: ...
4. Dosažené ukončené vzdělání: ZŠ: ...
SŠ: ...
VOŠ: ...
VŠ: ...
obor:.....
5. Aktuální studium: ZŠ: ...
SŠ: ...
VOŠ: ...
VŠ: ...
obor:
- Aktuální zaměstnání:
6. Od kdy jezdíš na fantasy akce? Rok: ...
7. Kolik akcí ročně navštívíš? ...
8. Jaké akce preferuješ? A) Družinovka: ... B) Do 50-ti lidí: ...
Svět: ... Nad 50 lidí: ...
Bitva: ...

Prosím, zaškrtni jeden výrok, který nejlépe vystihuje Tvůj názor, nebo vyber na škále jednu pozici, která nejlépe vystihuje Tvůj názor:

9. Na hraní si mě přitahuje:
 - a. Možnost zkusit si kůži někoho jiného.
 - b. Možnost vystoupit sám ze sebe a být někým jiným.
 - c. Možnost vyzkoušet si dovednosti osvojené někde jinde (škola, pozice v zaměstnání apod.).
 - d. Beru to jako rozvíjení své osobnosti, trénink pro řešení budoucích reálných situací.
 - e. Vyzkouším si něco, co v realitě nemohu.
10. Prosím porovnej na škále: 1 – baví mě nejvíce, 5 – baví mě nejméně, 0 – nikdy bych nechtěl
Na co si hraješ nejraději?
 - a. Neporazitelný válečník, Mocný mág ...
 - b. Vládce, Vojevůdce... ..
 - c. Nenápadná figura, ale ve hře důležitá postava ...

- d. Obyčejná postava, která má možnost se v průběhu hry sama vypracovat ...
 - e. CP ...
11. Co Tě přitahuje na fantasy společenství?
 - a. Přátelství, která jsem si mezi hráči vytvořil.
 - b. Možnost zahrát si a popovídat se spoustou lidí, aniž bych musel budovat dlouhodobá přátelství.
 - c. Setkání s lidmi, které bych normálně neměl možnost potkat jinde (ve škole/ v práci).
 - d. Jediní lidé, kteří mi skutečně rozumějí a se kterými si mám co říct.
 - e. Zajímá mě poznávat komunitu mého partnera/ mých kamarádů odjinud.
 12. Máš ještě nějaké jiné zájmy nebo koníčky kromě fantasy?
 - a. Ne
 - b. Ano
 - Jaké:
 13. Prosim, vyber tři možnosti a seřaď je podle priority: 1 – nejzajímavější, 3 – nejméně zajímavý
Jaký je hlavní důvod, kvůli kterému jezdíš na fantasy akce?
 - a. Pořádně si protáhnu tělo a užiju si pohyb v přírodě.
 - b. Užiju si hru, zabývám si tělem i myslí.
 - c. Mohu dokázat věci, které v mém civilním životě skončily neúspěchem.
 - d. Ať už hraji cokoliv, hlavně potkám své kamarády.
 - e. Nejlepší jsou večery s dobrým mokem, jejich konce si ale většinou nepamatuji.
 - f. Spousta nezadaných, které mohu získat. Třeba jen na jednu noc.
 14. Jsi hrdý na to, že jsi fantasák?
 - a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
 15. Máš někdy potřebu to před kamarády (ve škole/ v práci...) skrývat?
 - a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
 16. Máš pocit, že si máš s kamarády z „civilu“ co říct?
 - a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
 17. Považuješ fantasy komunitu za uzavřenou?
 - a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
 18. Považuješ fantasy komunitu za výlučnou?
 - a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
 19. Myslíš, že své prožitky můžeš opravdově předat „civilovi“?
 - a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
 20. Máš dlouhodobého partnera?
 - a. Ano
 - b. Ne
 21. Kde jsi hledal nebo bys hledal dlouhodobého partnera?

- a. Mám partnera, kterého jsem si našel mezi fantasáky.
 - b. Svého partnera jsem si našel mimo fantasy komunitu a vyhovuje mi to tak.
 - c. Svého partnera jsem si našel mimo fantasy komunitu, ale rád bych ho mezi své kamarády začlenil.
 - d. Fantasy komunita v tomto případě nerozhoduje.
22. Myslíš, že Tvůj život ve fantasy světě nějak ovlivnil nebo ovlivní Tvou volbu vzdělání?
- a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
23. Volil jsi nebo hodláš volit své povolání s ohledem na dostatek času pro fantasy aktivity?
- a. Ano
 - b. Spíše ano
 - c. Nevím
 - d. Spíše ne
 - e. Ne
24. Jaké jsou Tvé plány do budoucna?
- a. Fantasy mi dává strašně moc, neumím si představit, že bych ho opustil.
 - b. Nerad bych úplně opustil fantasy komunitu, ale až dostuduji, budu se více věnovat zaměstnání.
 - c. Zatím tomu chci dávat maximum, ale až přijde rodina, moje priority se asi trochu změní. Nerad bych ale úplně ztratil kontakt.
 - d. Fantasy je fajn zábava, ale až dodělám školu, bude čas přestat si hrát.
 - e. Fantasy už mi asi nedává to, co mě na ní přitahovalo na začátku, jsem vlastně na odchodu.

7.2.2 Výsledky

Původně jsem chtěla hráčům číst otázky a oni mi měli odpovídat, v mnoha případech se z toho ale vyvinul spíše rozhovor. Částečně za to mohla moje nezkušenost, částečně chyby, které jsem udělala při sestavování dotazníku. Sběr dat jsem provedla na bitvě Pán Prstenů 12. 5. 2007. Tohoto ročníku se zúčastnilo asi 600 hráčů, odehrával se poblíž Brna, ale organizátorský tým je pražský a i hráči často přijíždějí z Prahy a z Čech. Sebrala jsem 19 kompletně vyplněných dotazníků, což mi zabralo prakticky celý den, protože mi často v půlce dotazníku respondent utekl, aby zabil trola/elfa. Nicméně myslím, že počet sebraných dotazníků a hlavně zkušenosti při jejich sběru mi dávají docela dobré podněty pro mou další práci. Abych posléze mohla znovu přeformulovat své hypotézy, ráda bych nyní prezentovala získané výsledky:

1. Rok narození:

1972 1x
1975 1x
1977 1x
1980 1x
1982 2x
1985 1x
1986 2x
1987 3x
1988 2x
1989 4x
1990 1x

2. Pohlaví: Muž: 10x Žena: 9x

3. Bydliště: Praha: 5x

Čechy: sídlo do 2.000: ...
sídlo 2.000 – 10.000: ...
sídlo 10.000 – 50.000: 1x
sídlo 50.000 – 200.000: ...
sídlo nad 200.000: ...
Morava: sídlo do 2.000: 2x
sídlo 2.000 – 10.000: 2x
sídlo 10.000 – 50.000: 2x
sídlo 50.000 – 200.000: ...
sídlo nad 200.000: 4x
Zahraničí – stát: 3x (SR)

4. Dosažené ukončené vzdělání:

ZŠ: 6x
SŠ: 9x
VOŠ: 1x
VŠ: 3x
obor: keramická průmyslovka 2x
gymnázium 3x
informatika
slaboproudá průmyslovka
veřejné zdravotnictví (VŠ)
jazyková ZŠ 2x
zemědělství (VŠ)
elektrotechnika (VOŠ)
chemická průmyslovka
gymnázium – klasické jazyky
medicína (VŠ)

(obory jsou uvedeny pouze pro zajímavost, nejsou nijak vyhodnoceny)

5. Aktuální studium: ZŠ: ...

SŠ: 6x

VOŠ: ...

VŠ: 5x

obor: design keramiky (VŠ)
 technika (VŠ)
 informatika (VŠ)
 gymnázium 4x
 humanitní gymnázium
 farmaceutika (VŠ)
 ekonomie (SŠ)
 pedagogika (VŠ)
 (obory jsou uvedeny pouze pro zajímavost, nejsou nijak vyhodnoceny)
 Aktuální zaměstnání: technik IT 7x
 prodej
 grafické práce
 administrativa
 dělník
 chemik
 vědecký pracovník
 nezaměstnaný

(obory jsou uvedeny pouze pro zajímavost, nejsou nijak vyhodnoceny)
 6. Od kdy jezdíš na fantasy akce? Rok:

1999 1x
 2001 1x
 2002 4x
 2003 3x
 2004 3x
 2005 4x
 2006 2x
 2007 1x

7. Kolik akcí ročně navštívíš?

1 1x
 2 3x
 4 1x
 5 3x
 6 4x
 7 1x
 8 1x
 9 2x
 10 1x
 12 1x
 1. akce 1x

8. Jaké akce preferuješ? A) Družinovka: 1x Svět: 10x Bitva: 8x
 B) Do 50-ti lidí: 5x Nad 50 lidí: 14x

Prosím, zaškrtni jeden výrok, který nejlépe vystihuje Tvůj názor, nebo vyber na škále jednu pozici, která nejlépe vystihuje Tvůj názor:

9. Na hraní si mě přitahuje:
- a. Možnost zkusit si kůži někoho jiného. 4x
 - b. Možnost vystoupit sám ze sebe a být někým jiným. 9x
 - c. Možnost vyzkoušet si dovednosti osvojené někde jinde (škola, pozice v zaměstnání apod.). 1x
 - d. Beru to jako rozvíjení své osobnosti, trénink pro řešení budoucích reálných situací. 1x
 - e. Vyzkouším si něco, co v realitě nemohu. 4x
10. Prosím porovnej na škále: 1 – baví mě nejvíce, 5 – baví mě nejméně, 0 – nikdy bych nechtěl
- Na co si hraješ nejraději?
- a. Neporazitelný válečník, Mocný mág ...
 - b. Vládce, Vojevůdce... ..
 - c. Nenápadná figura, ale ve hře důležitá postava ...
 - d. Obyčejná postava, která má možnost se v průběhu hry sama vypracovat ...
 - e. CP ...

	1	2	3	4	5	0
a	0	2	3	1	9	4
b	1	4	3	6	2	3
c	4	8	4	1	0	2
d	8	4	3	2	2	0
e	6	1	6	4	1	1

11. Co tě přitahuje na fantasy společenství?
- a. Přátelství, která jsem si mezi hráči vytvořil. 11x
 - b. Možnost zahrát si a popovídat se spoustou lidí, aniž bych musel budovat dlouhodobá přátelství. 2x
 - c. Setkání s lidmi, které bych normálně neměl možnost potkat jinde (ve škole/ v práci). 6x
 - d. Jediní lidé, kteří mi skutečně rozumějí a se kterými si mám co říct. 0x
 - e. Zajímá mě poznávat komunitu mého partnera/ mých kamarádů odjinud. 0x
12. Máš ještě nějaké jiné zájmy nebo koníčky kromě fantasy?
- a. Ne 1x
 - b. Ano 18x

Jaké: př.: četba 7x, hasiči, aktivní sport 10x, aktivní hudba 4x, počítač a počítačové hry 4x, RPG hry na papíře 2x, tanec 3x, astronomie, matematika, dramafák 2x, keramika, historie 2x, umění, psaní povídek, airsoft 2x, jezdeckví, sport v TV, historický šerm 3x, biologie, lékařská fyzika, deskové hry

13. Prosím, vyber tři možnosti a seřaď je podle priority: 1 – nejzajímavější, 3 – nejméně zajímavý

Jaký je hlavní důvod, kvůli kterému jezdíš na fantasy akce?

- Pořádně si protáhnu tělo a užiju si pohyb v přírodě.
- Užiju si hru, zabiju si tělem i myslí.
- Mohu dokázat věci, které v mém civilním životě skončily neúspěchem.
- Ať už hraji cokoliv, hlavně potkám své kamarády.
- Nejlepší jsou večery s dobrým mokem, jejich konce si ale většinou nepamatuji.
- Spousta nezadaných, které mohu získat. Třeba jen na jednu noc.

	1	2	3
a	2	5	7
b	5	8	3
c	0	1	3
d	12	2	2
e	0	3	4
f	0	0	0

14. Jsi hrdý na to, že jsi fantasák?

- Ano 10x
- Spíše ano 6x
- Nevím 1x
- Spíše ne 1x
- Ne 1x

15. Máš někdy potřebu to před kamarády (ve škole/ v práci...) skrývat?

- Ano 1x
- Spíše ano 0x
- Nevím 1x
- Spíše ne 3x
- Ne 14x

16. Máš pocit, že si máš s kamarády z „civilu“ co říct?

- Ano 12x
- Spíše ano 2x
- Nevím 1x
- Spíše ne 4x
- Ne 0x

17. Považuješ fantasy komunitu za uzavřenou?

- Ano 1x
- Spíše ano 2x
- Nevím 0x
- Spíše ne 7x
- Ne 9x

18. Považuješ fantasy komunitu za výlučnou?
- a. Ano 1x
 - b. Spíše ano 2x
 - c. Nevím 2x
 - d. Spíše ne 3x
 - e. Ne 11x
19. Myslíš, že své prožitky můžeš opravdově předat „civilovi“?
- a. Ano 7x
 - b. Spíše ano 6x
 - c. Nevím 0x
 - d. Spíše ne 5x
 - e. Ne 1x
20. Máš dlouhodobého partnera?
- a. Ano 12x
 - b. Ne 7x
21. Kde jsi hledal nebo bys hledal dlouhodobého partnera?
- a. Mám partnera, kterého jsem si našel mezi fantasáky. 9x
 - b. Svého partnera jsem si našel mimo fantasy komunitu a vyhovuje mi to tak. 1x
 - c. Svého partnera jsem si našel mimo fantasy komunitu, ale rád bych ho mezi své kamarády začlenil. 4x
 - d. Fantasy komunita v tomto případě nerozhoduje. 5x
22. Myslíš, že tvůj život ve fantasy světě nějak ovlivnil nebo ovlivní tvou volbu vzdělání?
- a. Ano 0x
 - b. Spíše ano 0x
 - c. Nevím 1x
 - d. Spíše ne 3x
 - e. Ne 15x
23. Volil jsi nebo hodláš volit své povolání s ohledem na dostatek času pro fantasy aktivity?
- a. Ano 4x
 - b. Spíše ano 2x
 - c. Nevím 1x
 - d. Spíše ne 4x
 - e. Ne 8x
24. Jaké jsou tvé plány do budoucna?
- a. Fantasy mi dává strašně moc, neumím si představit, že bych ho opustil. 3x
 - b. Nerad bych úplně opustil fantasy komunitu, ale až dostuduji, budu se více věnovat zaměstnání. 5x
 - c. Zatím tomu chci dávat maximum, ale až přijde rodina, moje priority se asi trochu změní. Nerad bych ale úplně ztratil kontakt. 10x
 - d. Fantasy je fajn zábava, ale až dodělám školu, bude čas přestat si hrát. 0x
 - e. Fantasy už mi asi nedává to, co mě na ní přitahovalo na začátku, jsem vlastně na odchodu. 1x

Ačkoliv dotazník není vyhodnocen příliš komplexně, jasně z něj vyplývá, že neexistuje nic jako průměrný fantasák. Když jsem se probírala vyplněnými dotazníky, i s odstupem několika let ještě lépe vyvstalo, jak byl každý respondent jiná a unikátní osobnost. Některé si i teď vybavím i s obličejem, jiní zapadli do houfu uniformních fantasáků, jak ale vyplynulo z výzkumu, uniformních jen zdánlivě. Příjemným překvapením bylo, že část svých pesimistických hypotéz jsem musela přehodnotit na poněkud pozitivnější. Některé zůstaly, jak byly, a u dalších si musím přiznat, že nejsem k odpovědi o nic blíže, než jsem byla. Teď bych ráda prošla jednotlivé hypotézy a v několika slovech shrnula, jak obstály v konfrontaci s hráči. Především ale, že se jedná opět o moje osobní a jistě i značně subjektivní hodnocení, založené nejen na výsledku dotazníků, ale i na poznatcích získaných v rozhovorech při jejich vyplňování.

Důvodem k vyhledání fantasy aktivit je možnost nevšedních zážitků.

Tato hypotéza by v zásadě obstála, podcenila jsem ale vliv kamarádů, chrlicích nekonečné historky a lákajících zatím nepodchycené duše. Myslím, že je jen velmi málo nováčků, kteří se o fantasy dozvědí například z internetu a pak sami vyjedou.

Důvodem k setrvání v komunitě jsou především přátelé a potěšení z uvědomované hry.

Tato hypotéza byla k mému překvapení zcela potvrzena. A přátelství bylo dokonce vyzdvíženo nad samotnou hru. Tento aspekt považuji za docela pozitivní, dle mého názoru znamená, že většina hráčů nemá problém s navazováním dlouhodobých sociálních vazeb. Přestože jsem si původně myslela, že fantasy komunita je pro mnohé náhražkou skutečných vazeb nebo ji používají jako ulehčení při navazování povrchních kontaktů, jedná se naopak o komunitu provázanou dlouhodobými a pevnými přátelstvími.

Fantasy může být formou úniku před neúspěchem v civilním životě až u poloviny hráčů.

K tomuto tvrzení se v dotazníku přiznal jen jeden respondent, ale nejsem si ani zdaleka jistá, že se ptám na tuto problematiku správně. Jsem stále přesvědčená, že tento prvek je v motivaci hráčů přítomen, ale nedokážu říci v jaké míře. Zároveň si po zkušenostech z rozhovorů s hráči myslím, že můj první odhad byl nadsazený a týká se ve větší míře starších hráčů. Lidí, kteří jsou ve věku, kdy by měli mít rodinu, kariéru, ale místo toho jezdí na akce s o generaci mladšími „dětmi“ a říkají, že nacházejí sami sebe.

Nováček si raději hraje na superhrdiny, zkušený hráč ocení, že může využít při budování své postavy dovedností nabytých v reálném životě.

Tato hypotéza se v zásadě nepotvrdila. Nikdo z hráčů nemá pocit, že by ho fantasy připravovala na život, nebo že by se při ní něco zásadního naučil. A zároveň se nepotvrdilo, že by si chtěl nováček cosi dokazovat hraním nepřemožitelných hrdinů. Naopak většina hráčů nejvíce vyhledává obyčejné postavy, nováčci pak navíc takové, které mají osu svého osobního příběhu vykreslenou v jasných obrysech. Necítí se pak ve hře tolik ztracení nebo dezorientovaní.

Čím déle jezdí hráč na fantasy akce, tím více si cení přátelství, která si mezi hráči vybudoval.

Tato hypotéza se, i k mému potěšení, zcela potvrdila. Přátelství s ostatními dává většina hráčů na první místo. A preferují dlouhodobá stabilní přátelství.

Roky strávené ve fantasy komunitě často ovlivní volbu vysoké školy nebo povolání, stejně jako se projeví ve vnímání partnerských vztahů.

Volbu vzdělání hráči vlivu fantasy komunity nepřipisují. V případě povolání někdy připouštějí, že zvažovali časové možnosti, když hledali místo. A nakonec vztahy: tam se má hypotéza potvrdila. Hráči skutečně preferují zakládat své vztahy uvnitř komunity a navíc většina hráčů udává, že má dlouhodobý vztah. Což byl fakt, který jsem očekávala, příjemným překvapením pro mě bylo, že žádný z hráčů neudával jako pozitivní aspekt fantasy akcí to, že na nich může získávat větší množství partnerů bez závazků vyplývajících ze vztahu.

Negativní dopady, jako je vysoký příjem alkoholu nebo promiskuita, jsou spíše ojedinělé a nejsou vyšší než v jakékoliv jiné skupině mladých lidí.

O promiskuitě se již zmiňuji výše, svá zjištění o alkoholu už za tak pozitivní nepovažuji. Alkohol je v dané komunitě řekněme velmi populární, a to bohužel i mezi mladistvými. Přestože organizátoři bojují proti nebezpečí alkoholu ve hře a také proti šíření alkoholu právě mezi mladistvými.

Problém ztráty soudnosti a stírání hranic reality a skutečnosti je ojedinělý.

Obávám se, že ani u této hypotézy jsem nezískala hodnověrná data pro její potvrzení nebo vyvrácení a bude třeba mnohem podrobnějšího a hlubšího výzkumu. Doufám, že po hloubkových rozhovorech se mi podaří přijít na to, jak se na tento citlivý problém ptát.

7.3 Kvalitativní výzkum

Nakonec jsem sebrala celkem sedm rozhovorů s různými typy hráčů. Budu-li je stručně charakterizovat, pak je to Berian Lev, hráč z první generace, spoluzakladatel Asociace Fantasy, organizátor a spoluorganizátor mnoha akcí, který sice už není nijak aktivním hráčem, ale opustit komunitu stejně nedokáže. Katcher, zkušený hráč, který si naplno užívá být fantasákem, včetně specifické mluvy. Navíc se v poslední době soustřeďuje na steampunk a postapokalyptickou fantasy. Darion, hráč který svého koníčka povýšil na své zaměstnání. Narcam, prototyp LARPOvého hráče vyrůstajícího na Dračím Doupěti, hrajícího v družinkách a bavícího se drobným politikařením. Šermíř Jatic, který si na LARPU užívá atmosféru větší pohodovosti, než je v historickém šermu, a možnost hlubších nebo osobnějších zážitků. Nováček Naobe, která se teprve rozkukává, učí se hrát a zjišťuje, jak se stát fantasačkou. A její protiklad Špuntí, dítě vyrostlé mezi fantasáky.

Myslím, že se jedná o celkem reprezentativní vzorek, a aniž bych to chtěla přisuzovat svým vědeckým zásluhám, povedlo se mi sebrat vzorek rozmanitý a zajímavý nejen z hlediska typizace fantasáka, ale i představující všemožné osobnostní rysy, které je možné v komunitě potkat. I z toho důvodu do příloh vkládám jen minimálně upravené přepisy rozhovorů, neboť je považuji za zajímavý doklad sám o sobě. Po dohodě s respondenty nakonec rozhovory neprobíhaly osobně, ale po online chatu, jedinou výjimkou je rozhovor s Darionem, který jakožto spisovatel nechtěl odpovědi psát, neb se obával profesionální deformace a přílišné sebestylizace. V jeho případě je tedy v příloze možno nalézt přepis našeho rozhovoru.

Při vedení rozhovoru jsem měla připraveny spíše tematické okruhy, které jednak vycházely z přeformulovaných hypotéz z kvantitativního výzkumu a za druhé se snažily odpovědět na dvě základní otázky, které si pokládám už v úvodu této práce. Nicméně jak hovor plynul, často jsme se dostali k tématu nebo otázce, která původně připravená nebyla. Zcela záměrně jsem hovory nechávala probíhat takto rozvolněně a přirozeně, neboť si myslím, že i délka rozhovoru a odbočky, které u něj vznikly, vypovídají hodně o respondentech. Navíc si myslím, že, i díky vlastně přátelskému rozhovoru, se povedlo dotknout se leckdy zajímavých témat, na která by mě jinak ani nenapadlo se zeptat nebo by ta otázka neměla šanci na upřímné zodpovězení bez autocenzury (je to třeba vyprávění Špuntí o její přílišné posedlosti LARPem, Narcamovo vyprávění o dospívání a srovnávání si hodnot, které vlastně

proběhlo až po ukončení rozhovoru, nebo Jaticovo řízné zhodnocení šermířů a fantasáků, napsané naprosto bezprostředně, ale o to myslím cennější). Do rozhovoru samozřejmě vstupuje i osobnost tazatele, ale snažila jsem se otázky nepokládat příliš návodně nebo neovlivňovat náladu zpovídaných, nicméně sama se v komunitě fantasy pohybuji už devět let a spousta věcí, které uváděli moji respondenti, samozřejmě zarezovala. Na druhou stranu, celá tato diplomová práce je osobní výpověď oscilující mezi vědeckou prací a esejí a nejinak tomu je i v závěrečné části této práce.

Kromě předložení dotazníků se teď pokusím i o jejich stručné vyhodnocení. K tomu opět použiji vstupní hypotézy zmíněné výše a provedu jejich poslední korekci, věřím, že definitivní.

Důvodem k vyhledání fantasy aktivit je možnost nevšedních zážitků.

V zásadě ano, důležitým impulsem ale spíš je potkat někoho zevnitř komunity, kdo vás na akci pozve a ze začátku vás vezme pod ochranné křídlo. Druhým nezanedbatelným vlivem pak je Dračí Doupe, jako lákadlo a první seznámení s fantasy.

Důvodem k setrvání v komunitě jsou především přátelé a potěšení z uvědomované hry.

Stejně jako v dotazníkovém šetření i v rozhovorech byly přátelé a komunita zmiňovány jako nejlepší dojem z první akce, jako důvod pro setrvání u LARPu a jako to nejlepší, co LARP nabízí. Samozřejmě, že hraní je velkou zábavou, ale zvláště starší hráči (Darion, Narcam, Berian Lev) zdůrazňují přátele jako hlavní motiv k setrvání v komunitě a k hraní LARPů.

Fantasy může být formou úniku před neúspěchem v civilním životě až u poloviny hráčů.

Formu úniku si může jedinec, který tu potřebu pociťuje, najít kdekoliv. Není to ale motivací pro vyhledání LARPů, LARP maximálně může zaplnit prázdné místo, se kterým hráč bojuje (o tom mluví Špuntí v období své puberty a Katcher zmiňuje podobný příklad u Vikinga Svenna. Oba ale zdůrazňují, že je to tím, že se s LARPem konfrontovala nevyzrálá a problémová osobnost.).

Nováček si raději hraje na superhrdiny, zkušený hráč ocení, že může využít při budování své postavy dovedností nabytých v reálném životě.

Nikdo ze zpovídaných takovou hypotézu nepotvrdil a negována byla i v dotazníkovém výzkumu. Občas se nějaká hráčská preference objeví, ale je spíš v rovině „chci hrát se svými

kamarády“ (Narcam), „chci zkoušet stále nové věci“ (Jatic), „chci hrát něco, co nejsem ve skutečném životě“ (Špuntí) anebo „chci si postavu především pořádně a do hloubky prožít“ (Darion).

Čím déle jezdí hráč na fantasy akce, tím více si cení přátelství, která si mezi hráči vybudoval.
Psala jsem o tom už u verifikace předešlé hypotézy, faktem je, že všichni zpovídání potvrzují, že si především cení přátel a přátelskosti celé komunity. Celkem se všichni shodují i v tom, že na ně od první chvíle komunita fantasy působila vřelým a příjemným dojmem, a také v zásadě potvrzují, že je to komunita, kde se cítí dobře, neb setkávají lidi s podobnými zájmy. Zároveň ale upozorňují na to, že takové lidi nemusí vytvářet komunita, ale spíše že se podobní lidé snaží sdružovat (Jatic, Narcam, druhotně i Darion, když líčí, že na bitvě konečně našel lidi, se kterými si měl o čem povídat).

Roky strávené ve fantasy komunitě často ovlivní volbu vysoké školy nebo povolání, stejně jako se projeví ve vnímání partnerských vztahů.

Ačkoliv z dotazníkového šetření nevyplynulo, že by volba školy byla přímo ovlivněna hraním LARPů, v rozhovorech tato možnost byla přinejmenším připouštěna (u Naobe a Narcama, Špuntí se spíše zmínila o své vysněné škole, Darion je pak typickým příkladem profesionalizace volného času. Zajímavé je, že se mezi respondenty objevili dva studenti pedagogiky – Katcher a Jatic – a oba shodně potvrzují, že metodologie LARPU by mohla být velmi dobře využitelná i ve školství a ve vzdělávání.). Naopak narozdíl od dotazníkového šetření respondenti odmítli, že by hledali práci s ohledem na dostatek volného času na LARP. Výjimkou je Narcam a Darion, kteří ale spíše shodně proklamují životní postoj odmítající kariérismus a přílišné zaobírání se prací na úkor plnohodnotného prožívání života. Opět byla potvrzena hypotéza, že hráči preferují partnery zevnitř komunity anebo alespoň partnery chápavé a vstřícné. Ačkoliv leckdy označili tuto podmínku u partnera za nepodstatnou, všichni, kteří v tuto chvíli nějaký vztah mají, ho udržují s protějškem, který si našli ve fantasy komunitě anebo ho k fantasy přivedli.

Problém ztráty soudnosti a stírání hranic reality a skutečnosti je ojedinělý.

Tady už se mi myslím povedlo tuto hypotézu lépe zodpovědět a o výsledcích jsem se již zmiňovala výše. Skutečně všichni respondenti odmítají nějaký zhoubný vliv LARPU, pouze zdůrazňují, že se jedná o zábavu vhodnou pro vyrovnané a psychicky silné jedince. Zároveň

upozorňují, že šílenec se může projevit v kterékoliv komunitě, ale tato komunita by pak podle něj neměla být hodnocena. Navíc třeba Špuntí sama říká, že ve chvíli, kdy si svůj život srovnala, mohla se bez problémů k LARPům vrátit, aniž by jí znovu způsobily nějakou psychickou nebo sociální újmu.

8 Závěr

Na začátku práce jsem si kladla za cíl zodpovědět dvě základní otázky ohledně LARPu. Věnovala jsem tomu mnoho práce odborné, strávila jsem 9 let i čistě laickým pozorováním z pohledu hráče a pokusila se k odpovědím dospět za pomoci dvou různých sociologických průzkumů. Za těch devět let jsem ukončila dvě školy a doufám, že úspěšně ukončím i třetí, vystřídala jsem několik zaměstnání, osamostatnila jsem se a dospěla, založila rodinu. A ačkoliv jsem věnovala hledání odpovědí mnoho času, nakonec asi stejně věřím své intuici. Ano, jsem přesvědčená, že LARP je pozitivní jev, že svým hráčům dává mnoho dobrého, že je trénuje v mnoha různých ohledech a připravuje je pro reálný život. Že kromě „užitečných“ vlastností jako je komunikace, vyjednávání, sebedůvěra a fyzická zdatnost rozvíjí i fantazii, zálibu v četbě a historii a vztah k přírodě, což jsou dnes už zcela nemoderní hodnoty, a je dobře, že stále jsou alespoň malé komunity, které je uchovávají. Myslím, že LARP vede ke kreativitě, a to jak myšlenkové, tak i manuální, že jeho finanční a časová náročnost nutí hráče naučit se hospodařit s volným časem i s penězi a nakonec, že dnes má sotva něco větší a také stálejší hodnotu než skutečné přátelství.

A z toho vlastně vyplývá i odpověď na mou druhou otázku: pokud se jednou mé děti rozhodnou, že chtějí jet na LARP, nebudu jim v tom bránit. Mým úkolem jen bude vychovat z nich silné, morální a sebevědomé jedince tak, aby je LARP nemohl semlít, aby je pouze obohacoval.



9 Příloha – hloubkové rozhovory

9.1 Jatic

muž, 21 let, Roudnice nad Labem, student PedF UK

BK

Ahoj, na úvod bych potřebovala znát jméno nebo přezdívku, pod kterou tě můžu citovat, tvůj věk, odkud pocházíš (a kde bydlíš teď, pokud se to liší), jaké školy jsi studoval/dostudoval a co děláš teď (studium – čeho, práce – jaká...)

Jatic

Takže Jatic, 21 let, pocházím z Roudnice nad Labem, současně bydlím v Praze, studoval jsem základní a střední v Roudnici, teď studuju PedF UK v Praze Aj-Hv, pracoval jsem dvě léta jako šermíř pro ABL, teď si přivydělávám ke škole v SHŠ Allgor

BK

Já se zabývám především fenoménem LARPu, ale zajímá mě i spousta věcí okolo. Některé mé otázky budou možná příliš osobní, samozřejmě není nutno na ně odpovídat, pokud by ti vadily.

Ale začnu opatrně – kdy jsi začal jezdit na fantasy akce?

Jatic

Nevadí, osobním otázkám se nevyhýbej ;-)

Začal jsem jezdit až v roce 2007, ačkoliv jsme se na to s kamarádama připravovali od léta 2002

BK

Takže když jsi jel na první akci, už jsi věděl do čeho jdeš? Tou přípravou myslíš co? Hraní DrD³⁶? Nebo ses už tehdy věnoval šermu a lákalo vás zkusit něco jiného?

Jatic

Věnovali jsme se šermu, DrD, příprava různých kostýmů... věděli jsme z vyprávění toho hrozně moc, ale nikdy jsme se neodvážili vyrazit sami.

BK

A v čem byl ten zlom?

³⁶ DrD = Dračí doupe

Jatic

Nakonec asi v tom, že jsem se přes přítelkyni dostal k LARPařům a zjistil, že člověk, co mě učil šermovat a kterého jsem považoval za průměrného LARPaře, co se dovedností týče, je jeden z nejlepších šermířů v oboru, a proto není potřeba zdokonalovat své schopnosti na jeho úroveň, aniž by nás pak na té akci okamžitě zabili.

BK

Takže jste se vlastně snažili nepřijet na první akci jako úplné lamy³⁷, ale už nějak připravení?

Jatic

Přesně tak.

BK

To je docela zajímavější přístup, myslíš že na to měla vliv preciznost, které je potřeba se věnovat při nácviku historického šermu?

Jatic

Myslím si, že nebýt toho, tak teď nejsem v poloprofesionální skupině historického šermu a neberu desetinásobek toho, co většina ostatních šermířů.

BK

Neštve tě někdy takový žaves³⁸ přístup, který se na LARPu objeví? Nebo jsi naopak rád, že se odreaguješ jiným způsobem?

Jatic

Co se LARPů týče, je to kousek od kousku. Co se dřevěných bitev týče, přijde mi to příjemnější přístup k historii než například železné bitvy. I v reálných bitvách byli rytíři s 15 lety výcviku proti lidem, často mladým chlapcům, kteří drželi zbraň poprvé v ruce až těsně před bitvou. Takže ne, nevadí.

BK

Co ještě tě na fantasy baví nebo tě na tyhle akce táhne?

Jatic

Odreagování se od starostí a taky inspirace, kterou tam člověk načerpává. Studuju z poloviny uměleckou školu, takže i tam to pak uplatním.

BK

Myslíš, že systém LARPu by šel aplikovat i na výuku ve školách? Nebo by třeba mohl sloužit jako inspirace pro dnes tolik propagované projektové vyučování?

³⁷ lama = trdlo, nešika

³⁸ žaves = nepříliš precizní přístup

Jatic

Jako experimentální přístup k výzkumu určitě. Jako přístup k výuce: co se týče například dějepisu, myslím si, že určitě.

BK

Co bys řekl, že jsou dovednosti nebo schopnosti, které by měl mít dobrý hráč LARPU?

Jatic

Samozřejmě fantasie, znalost prostředí, v některých případech předlohy, pokud existuje, základní herecké schopnosti a především dovednosti postavy, kterou ztvárňuje.

BK

Teď malinko odbočím – když si vybíráš akci, preferuješ spíše bitvu, větší svět nebo menší svět? A jak vidíš svou ideální hráčskou roli?

Jatic

Těžko říct. Obecně bývají menší bitvy lepší než větší, ale není to pravidlem. Co se světů týče, znovu je to kus od kusu, spíš rozhoduje akce samotná než její formát. Má ideální hráčská role: těžko říct. Rád hraju rytíře, občas i žoldáky nebo bardy. Nebráním se ale ani různým lovcům a podobně. Rád role střídám, jen se nesmí jednat o nikoho tichého a ušlápnutého.

BK

Vyhovovalo by ti hrát vyloženě za nějakou stranu, nebo je pro tebe zábavná i ta možnost rozvíjení příběhu své vlastní postavy?

Jatic

Rád rozvíjím příběh i mé postavy i strany, za kterou žije. Rád i střídám charakter postavy, často charaktery zásadové, řízené nějakým vyšším dobrem, nebo i ryze machiavellistické...

BK

Vrátím se trochu zpátky – jak aktivní hráč jsi, tedy kolik akcí přibližně objedeš, popřípadě jak se to vyvíjelo časem?

Jatic

Znovu těžko říct. Jde o pět, šest akcí do roka. Často se to kříží s vystoupeními v divadle, s kapelou, orchestrem nebo teď hlavně se šermem. Mám toho prostě dost.

BK

A kdybys srovnal priority, řadíš tedy dopředu ty, kde jsou na tobě závislí i další lidé, a fantasy bereš jako osobní zábavu, když je čas?

Jatic

Samozřejmě. LARP je příjemný koníček a odreagování, nic víc.

BK

Když už jsi to nakouzl, jakým dalším aktivitám se ještě věnuješ?

Jatic

Šerm, divadlo, vážná hudba (v salonním orchestru Ondřeje Šedivého), hraju v kapele Demencia Mortalis, píšu, kdysi jsem provozoval dost sportů, ale na to teď není moc času.

BK

Studuješ v zásadě humanitně zaměřenou školu, což je docela časté u lidí se zálibou ve fantasy a šermu, otázkou je co bylo dřív, popřípadě jestli jsou to dva nezávislé, souběžné děje. Jak to vidíš u sebe? Byl nejprve zájem o humanitní vědy a pak příklon k aktivnímu provozování, nebo naopak?

Jatic

Vzhledem k tomu, že ještě v době, kdy jsem začínal jezdit na akce, jsem chtěl studovat jadernou fyziku, tak myslím, že k tomu příklonu došlo mnohem později. A taky myslím, že byl dost způsoben mou leností se učit.

BK

Byla to jen lenost se učit, nebo v tom roli hrálo i to, že náročnější škola by ukrajovala z času na koníčky? Respektive jakou roli hrál volný čas při výběru školy?

Jatic

Spíš v tom hrál roli fakt, že mi přijímací řízení na pro mne prestižnější školu uniklo jen o tři body a jediné místo, a tato škola nevyžadovala takové úsilí při přípravě.

BK

Myslíš, že kdyby ses dostal na tu prestižnější a náročnější, padl by LARP pod stůl pro nedostatek času, nebo ho považuješ za něco, co má v tvém životě důležité místo?

Jatic

Pokud by na něj nezbyl čas, pravděpodobně bych s ním na nějakou dobu přestal, ale jen pokud by nebylo jiné řešení.

BK

Stejně tak je i otázka do budoucna, budeš třeba hledat práci se zřetelem k tomu, aby ti zbývalo dost času na LARP?

Jatic

To samozřejmě ne.

BK

Stejně tak se nabízí i otázka budování nějakého vztahu, myslíš, že je důležité aby případná

partnerka sdílela tenhle koníček s tebou?

Jatic

To ani ne. Je důležité, aby mne partnerka podporovala spíš v tvorbě, než v koníčcích. Ačkoliv pokud by některou napadlo mi například jen mluvit do trávení času šermem, pravděpodobně bych zvolal "Další prosím" (zde byla přidána značka pro smích)

BK

A teď máš stálý vztah?

Jatic

(hmm... připadá mi, že takhle moje vtipy vyznějí strašlivě arogantně...)

Díky bohu ne. (opět značka pro smích)

BK

Máš pocit, že tě vztah odvádí od soustředění se na sebe? (mám sestru houslistku, jsem na tenhle přístup dost zvyklá)

Jatic

(tahle otázka vyzněla celkem ošklivě) Ne, jen mám se vztahy pár špatných zkušeností.

BK

(ano taky zním arogantně...)

Takovým motivem mé práce je úvaha, jestli je hraní LARPů vlastně prospěšné nebo není... Myslíš, že si z LARPU můžeš do reálného života odnést něco užitečného? Nebo že naopak může hráč snadno propadnout fantasy světu a od toho reálného se odtrhávat?

Jatic

Nezaznamenávám nějaké těžší odtrhávání se od reality, než například u náruživých čtenářů. Nevidím v tom žádný velký problém. Hráč si často odnáší zlepšení schopnosti imaginace, ale i fyzické schopnosti, které často u jiných zájmových činností upadají.

BK

Zaujalo mě, že jsi nezmínil komunikaci – ani v dovednostech, které hráč potřebuje, ani v tom, co se může na LARPU naučit. Máš pocit, že to není při hraní LARPů zas tak důležité?

Jatic

Spíš jsem ji nezmínil z důvodů, že jsem nikdy s komunikací neměl problémy. Ano, na LARPech a možná ještě trochu více (pro mě) na bitvách člověk získá ohromné množství velice cenných zkušeností s komunikací, schopnostmi přemlouvat, velet, ale také se podřídít. Taky bych moc rád zmínil, že díky LARPům se plno lidí naučí znovu chápat sociální hierarchie potřebné k vykonání určité skupinové činnosti, které mi připadají

v poslední době silně nabourávány (ačkoliv myslím, že skupina lidí, zabývajících se LARPy nepatří do nejvíce postižené skupiny).

BK

Jistě, to je další téma, lidé jezdící na LARPy obecně více čtou, lépe komunikují, pracují alespoň trochu na fyzické než srovnatelný vzorek zbylé populace. Myslíš, že je to pozitivní vliv LARPu, anebo že naopak podobně postižení lidé mají potřebu se shlukovat a LARP je jen jedna z možností?

Jatic

Myslím, že LARP pro ně funguje jako možnost se vyžít. Všichni lidé se společným zájmem mají potřebu se shlukovat.

BK

Další otázka, kterou si v diplomce kladu, je, jestli bych chtěla, aby se moje děti věnovaly LARPu. Jak to vidíš v případě svých dětí? Popřípadě uměl bys porovnat, jestli je pro teenagera lepší prostředí LARPařů, nebo šermířů?

Jatic

Myslím si, že bych byl rád, kdyby se mé děti věnovaly šermu a fantastice. Co se týče prostředí, mezi LARPaři je, podle mého názoru, trochu lepší situace než mezi šermíři, ale nemyslím si, že mé děti budou ušetřeny ani jednoho (plus navíc muzikanti... co z těch dětí bude...)

BK

Rozlišuješ vhodnost tohoto prostředí třeba i v závislosti na věku nebo na pohlaví tohoto teoretického dítěte?

Jatic

Myslím, že pro dívky je to prostředí ještě o dost nevhodnější.

BK

A důvody?

Jatic

Jednoduše: šermíři, LARPáci i hudebníci jsou obecně prasata.

BK

A charakterizoval bys tak i sebe?

Jatic

Rád bych, ale myslím, že bych lhal.

(teda: Rád bych necharakterizoval, ale...)

BK

Aha, taky dobrý, ale to první mě pobavilo víc.

Fantasáci se často setkávají s nepochopením zvenku, navíc vzájemné znechucení mezi LARPaři a šermíři je obecně známé. Narazil už jsi na to taky? A snažíš se v takovém případě vysvětlovat, nebo se raději jako hráč fantasy vůbec neprezentuješ?

Jatic

Prezentuji se teď především jako šermíř, LARP jako takový zní pro plno mých kolegů dost zvláštně. Není ovšem problém se tomu slovu vyhnout. Pak už s tím naprosto žádný problém není.

BK

Takže nemáš potřebu páchat osvětu a získávat další nadšence a už vůbec nemáš potřebu prostřednictvím fantasy definovat sám sebe, chápu-li to dobře?

Jatic

Získávání nových nadšenců ano, dokonce jsme před asi třemi lety založili v Libochovicích něco, čemu z legrace říkám LARPařská školka, páchat osvětu jen velice zřídka, ale definovat sám sebe pomocí fantasy? To opravdu ne.

BK

Takže se vlastně i podílíš na organizaci a budování komunity. Organizoval jsi někdy i nějakou akci nebo se na organizaci podílel?

Jatic

Snažím se organizovat, ale vzhledem k nedostatku času a možná i schopností to dotáhnout do konce vždy skončil projekt jen u návrhu. Do budoucna ale připravujeme tři, které by mohly mít šanci na úspěch.

BK

Jak moc najednou nahlížíš na akci jinak, kdybys ji měl zorganizovat, ne jen "zkonsumovat"?

Jatic

Hodně to mění můj pohled ohledně pravidel. Ty jsou obecným trnem v patě všech LARPařských akcí a myslím, že jsou oprávněně zdrojem posměchu z neLARPařského zbytku společnosti.

BK

A myslíš, že jdou udělat lépe, nebo je omezuje to, že musí fungovat v pohříchu reálném světě? Navíc je mnoho druhů – od vyloženě dovednostních ve stylu DrD až třeba po systém šatrh, kde co neodehraješ, to neexistuje, zranění a umírání i magie jsou čistě závislé na role

playingu... Který systém je ti osobně jako hráči a jako organizátorovi nejbliž?

Jatic

Upřímně čím méně herních dovedností, tím lépe. Šerm, plížení se, stopaření, kapsaření, to vše je možné se reálně naučit, a tak z toho vyrazit mnohem více zábavy. Chápu, že magické dovednosti, pokud existují v daném světě, je nutné nějak pravidlově ošetřit. Nicméně souhlasím s názorem, že i k jejich získání musí hráč vyvinout určité úsilí.

BK

Mám pocit, že LARP je podobně čistá hra jako třeba golf – nepodvádí se v ní. Ale třeba jsem jen naiva, jak to vnímáš ty?

Jatic

Znovu bych odkázal na rozdílnost pravidel. Podvádění je u LARPů poměrně vzácná věc. U bitev, i LARPových, se s tím člověk setká častěji, ale myslím si, že se častěji jedná o nevědomou ignoraci zásahů a podobně. Také je často vidět rozdíl mezi LARPařem a šermířem hrajícím LARP. Velké množství začátečníků, nebo hráčů odkojených na životových systémech se velice rádo hádá například při škrtech a nejasných úderech. Šermíři se většinou nad takovou věcí tolik nepozastavují. Dokud při souboji čepel nenarazí do soupeře natolik, aby to silně ucítil, bojuje se dál. Za předpokladu, že by to byl skutečný souboj, by totiž až takový úder pravděpodobně soupeře opravdu vyřadil z boje. Dobrý hráč si u škrťů maximálně dojde k ranhojiči pro ošetření krvácení.

BK

Tak a poslední zastávka – LARPy vycházejí z fantasy literatury a filmů, potažmo počítačových her. Zaujalo tě i něco z toho, nebo je pro tebe fantasy lákavá jen naživo?

Jatic

Samozřejmě. Jak jsem řekl, sám tvořím fantasy povídky (ačkoliv všichni moji profesori literatury mne od toho odrazují), počítačové hry ve volnu mám rád a filmů jsem jak konzument, tak bych se do budoucna velice rád věnoval jejich tvorbě (především co se choreografií týče) a pozvednul tak obecnou žalostnou úroveň choreografií vycházejících ze „západních bojových umění“.

BK

Jasně, můj muž jakožto šermíř taky u filmů převážně zvrací. Co se týče literatury, osobně vnímám dost nevyrovnanou kvalitu, pro četbu vyzobáváš jen ty kvalitnější kousky, nebo fantasy literaturu považuješ za jednoúčelové konzumní rozptýlení a čteš, co ti přijde pod ruku?

Jatic

Pokud už čtu, snažím se číst už prověřené klasiky. Bohužel, znalosti teorie literatury člověka silně ovlivňují v jeho vkusu (poslední fantasy jsem například odložil kvůli naprosto odpudivému a přehnanému nadpoužívání slovesa "být"...)

BK

Před pár lety začal do LARPů pronikat směr tzv. living fantasy, který v náročnosti na kostýmy a doplňky hraničí s historickým šermem. Myslíš, že je to budoucnost LARPu, ozvláštnění, specialita pro fajnšmekry, anebo že to naopak do LARPu nepatří?

Jatic

Myslím si, že to je zajímavý přístup, ačkoliv se mi spíš zamlouvá představa LARPů inspirovaných skutečnou historií. Nevím ale, jestli tenhle vliv už tady je, nebo se teprve během pár let dostaví. Jinak, co se náročnosti kostýmů týče, vždy mi připadá lepší na LARPech, když šlechtic, nerytíř, přijde v brokátovém kabátku, než v teplákách a přehoze z prostěradla...

9.2 Narcam

muž, 23 let, Mníšek pod Brdy, student ČZU – lesnictví

BK

Potřebuji znát tvůj věk, nejvyšší ukončené vzdělání, jestli teď studuješ či pracuješ a odkud pocházíš. A také pod jakou přezdívkou tě mohu citovat.

Narcam

23, střední, ano, ne, Mníšek pod Brdy, Narcam

BK

Jaký obor měla tvoje střední a co studuješ teď?

Narcam

Všeobecné gymnázium, ČZU – Lesnictví

BK

Kdy jsi začal jezdit na LARPy?

Narcam

14

BK

Jako ve věku? Jak jsi řešil, že povolený minimální věk je 15?

Narcam

Vypadal jsem starší, a tvářil se, že už jsem to minimálně třikrát odevzdal, eventuelně jsem si to napsal sám.

BK

A jak to nesli rodiče? Měli představu o tom, kam jezdíš a co tam děláš?

Narcam

Mlhavou, ale byli rádi, že nesedím u počítače, a že si ty věci vyrábím

BK

A jak ses dostal k tomu, že jsi ve čtrnácti začal jezdit na tak podivné akce? Když jsi jel poprvé, měl jsi aspoň ty nějakou představu o tom, co tě tam čeká? Znal jsi tam někoho, nebo to byla cesta naslepo?

Narcam

Když mi bylo cca 10, tak jsem začal hrát s partou povětšinou starších kluků z gymplu DrD, a cca po 2 letech přišel někdo s tím, že něco takového existuje, a tak jsme se vrhli do výroby mečů a začali trénovat za městem (bože to bylo zlo – nejdřív jsme měli neobalený smrkový obouručáky). První akce už pak přišla nějak sama.

(byl jsem na 8letém gymplu, takže jsem začal v primě)

BK

Tak to je jak z učebnice. Takže jste našli první akci někde na netu a vyrazili jako parta nováčků, nebo jste měli kontakt na někoho, kdo vás na první akci vzal už jako zkušenější hráč?

Narcam

Nene, byli jsme úplně lamy, a skupina myslim vyrazila na Zlenice 2002. Já jsem nemohl, protože jsem někam jel, a tak jsem solo vyrazil na Ishad 2002, a tvářil se starší.

BK

Jak ses cítil jako malej, novej... měl jsi z těch lidí dojem, že tě vzali rychle mezi sebe a byli přátelští, nebo ses spíš ten víkend cítil poněkud ztracený?

Narcam

Přišlo mi to naprosto v klidu, ale já jsem nikdy neměl problém začlenit se do kolektivu, spíš jsem se s každým hned spřátelil.

(Tam jsem prvně potkal Almona³⁹.)

39 Společný známý, jeden ze zakladatelů LARPů u nás, patřil mezi první osobnosti ASF.

BK

Což už tehdy byla velká fantasy hvězda. Vnímal jsi pak třeba zpětně to, že ses na první akci spřátelil s tehdejšíma tahounama fantasy akcí? Nebo jsi to nikdy nevnímal jako přátelství nadneseně s "celebritou".

Narcam

To je docela těžká otázka...

BK

Právě a budou horší.

Narcam

Řekněme, že jsem to tak nevnímal, dokud se tak někdo nezačal chovat, což mi třeba u Almona nikdy nepřišlo.

BK

Takže když už se někdo chová jako hvězda a důležité, je to pro tebe spíš negativní asociace?

Narcam

j⁴⁰

spíš si řeknu něco ve smyslu: "tak jestli je tohle pro tebe největší úspěch?..."

BK

A máš pocit, že se takový lidi v komunitě objevují? Nebo že jich třeba za těch deset let přibývá, popřípadě ubývá?

Narcam

Tak o pár takových vím, pak vím o pár, který se snaží napodobit tu první skupinu, ale jestli přibývají nebo ubývají, si netroufám tvrdit. Poslední 3 roky jsem kvůli škole byl tak na 2 akcích do roka.

A vůbec – já jsem taky celebrita!!! Ted' jsem na Arpenu vyhrál pohár v hráčské anketě o nejleší RP⁴¹ (znak pro úsměv).

BK

V čem napodobit? Myslíš stát se druhou vlnou otců zakladatelů? A myslíš že i odvádějí stejnou práci jako ti první, nebo už jen žijí z toho, co je hotové?

A jinak gratuluji.

Narcam

Dík – musel jsem trochu pohonit triko.

⁴⁰ Jj = zkratka pro souhlasné přitakání (jojo)

⁴¹ RP = role playing = ztvárnění role

No, ja nevnímám celebritu jako otce zakladatele, ale jako osobu, která si zakládá na tom, že ji z nějakýho důvodu na akcích znají, a vyžívá se v tom – to už člověk tak nějak pozná z výrazu tváře.

A pak jsou takoví, kteří se za každou cenu snaží tohle jméno udělat, a propagují sami sebe, kde se dá.

BK

Ale v zásadě nemáš pocit, že by se tyhle typy překrývaly s těmi, co skutečně odvádějí nějakou práci pro tu komunitu?

Narcam

No nevím jak teď, ale když jsem se mezi nimi ještě pohyboval, tak to bylo tak ze 30ti %.

BK

Tak zpět do korýtky řízeného rozhovoru.

Narcam

hit me

BK

Mohl bys nějak shrnout tvou fantasáckou historii? Jak často jsi jezdil, jak často jezdíš teď a tak.

Stačí stručně a pak to zas rozeberem.

Narcam

OK, mezi lety 2002 – 2007 jsem vymetal každou akci, ať už ASF nebo ne, a to počítám i kongresy, plesy atd. 2008-2009 jsem ještě jezdil třeba na 5 akcí, a teď už tak 1-3.

BK

Nejsem silný počítař, ale kryje se ten útlum třeba s přechodem na vejšku? Nebo spíš šlo o nějaký syndrom vyhoření?

Narcam

Naprosto kreje.

2007 jsem maturoval.

BK

A šlo o časové možnosti, nebo o změnu priorit?

Protože kolem maturity toho času taky moc není, a přitom tam jsi ještě na fantasy akce čas našel.

Narcam

Ze začátku o čas, až potom o priority.

No, já se na maturitu začal učit asi týden před svaťákem.

BK

Proč myslíš, že ti fantasy najednou přestalo připadat tak důležité?

Narcam

Tak mě to tak důležité nepřipadalo nikdy, jen jsem to považoval za perfektní způsob trávení volného času. To sice zůstalo, ale přidala se spousta dalších věcí – treking, squash, lezení... on ten měsíc zase není tak dlouhý.

A druhý problém byl v tom, že se mi rozpadla skupina – buď buduje rodinu, nebo kariéru, a zbyli jsme z cca 15ti lidí 2-3.

BK

Dalo by se říct, že to, co na fantasy bylo přitažlivé, byla i ta možnost trávit čas s dlouholetými kamarády, která tím rozpadem skončila?

Anebo už jsi měl pocit, že nezískáváš nové zážitky? Že hraješ pořád to samý?

Narcam

No, to nejde tak zaškatulkovat, to, že jsem nejezdil s naší skupinou, byl trochu spínač, protože jsem chtěl hrát za organizace, a ne jednotlivce (což už mě trochu do toho stereotypu tlačilo), a po netu se to plánuje docela špatně.

Ted' už se k tomu zase pomalu vracím, s přítelkyní nás to baví, a ted' ještě začínám vozit bráchu, a občas někoho z bývalé skupiny, nebo z bráchoových kamarádů.

BK

Aha, tím se krásně dostáváme k dalším otázkám – kam tě vlastně baví a bavilo jezdit? Když použiju jednoduché dělení: bitva, velký svět, komorní svět. Co z toho preferuješ?

Narcam

Mě baví všechno, ale bitvy asi nejmní.

BK

Jsem trochu tupější, tipovala jsem naopak bitvy, pokud tě baví jezdit za skupinu nikoliv za jednotlivce. Dokážeš mi to nějak vysvětlit?

Narcam

Jasně, třeba ted' na tom Arpenu to krásně vyšlo – jel jsem zdánlivě za jednotlivce, externího člena zlodějského cechu. Reálně jsem měl vlastního alchymistu, felčara, horníka, stavitele, několik vrahů, kovoznalce, kamenoznalce atd...

Povedlo se mi cech infiltrovat, dostat se do vedení, odstranit ostatní členy a stát se velením

sám. Z pohledu mančkina⁴² to bylo naprosto geniální.

BK

To bych si zahrála taky. Takže když to shrnu – vlastně si postavíš takovou DrD skupinku, která už pak ale hraje skoro jako jednotlivec, tedy jede si po své ose, má nějaké osobní cíle a motivace a ty plní. Není to hraní za černé/bílé?

Narcam

Přesně tak, to je asi to, co mě na LARPu nejvíc baví.

BK

A baví tě tu skupinku vést a směřovat, kam se v ději ubírá, nebo tě to baví i jako řadového člena?

Narcam

Baví mě to i jako člena – za předpokladu, že je vedení alespoň stejně inteligentní (jo, jsem trochu egoista).

BK

Anebo se dá působit v rámci skupinky diverzně... nebo to není tvůj styl?

Narcam

To se dá, ale píšu to tak proto, že z vlastní zkušenosti, když jsem v nějaké takové působil, tak to dopadlo tak, že jsem nějakou dobu působil jako elite operative, a pak jako vedení.

BK

Jj jasný.

Účastnil ses někdy takových těch dost komorních LARPů (třeba 20 hráčů), kde už je velký důraz kladen na přípravu postavy a role playing?

Narcam

Bohužel ne, pozván jsem sice byl, ale časově mi to nevyšlo. Ale letos to určitě vyjde, na jeden se chystám.

BK

Před pár lety se taky objevil nový směr, řekla bych výrazně iniciovaný Rothasem, tzv. living fantasy. Máš pocit, že to fantasy nějak zásadně obohacuje, nebo je to jen zajímavost, anebo tě takové požadavky organizátorů spíš obtěžují?

Narcam

Jako nápad je to fajn, ale ne všichni jsou takoví fanatici. Chápu, že někoho bez pokusu

42 Mančkin = hráč, snažící se využívat co nejlepší kombinace pravidel ve svůj prospěch. Používá se spíše hanlivě.

o kostým, nebo s jen velmi chabým pokusem na akci nepustím, ale nepustit někoho hrát, protože nemá dřevěnou misku, nebo plášť z umělény, už mi přijde moc a spíš to hru ochuzuje, navíc už slovo fantasy tak nějak směřuje k tomu, nesnažit se tomu dávat hranice.

Z mého hlediska LF ano, ale na komorních akcích.

BK

Sám jsi říkal, že si kostýmy vyrábíš, ale do jaké míry jsi schopen samoobsluhy a v čem už musíš použít profíka? Ptám se i proto, že zrovna vybavení fantasy dost prodražuje a systém LF to ještě o řád zvyšuje.

Narcam

Všechno sám.

Ale ani tak to není nejlevnější – kvalitní látky a kůže se taky dost prodraží.

Pravda, mám koupené boty.

BK

A jak jsi to třeba na střední řešil s financema na materiál? A jak to řešíš dnes?

Narcam

No, dnes už to moc neřeším, a tenkrát to bylo z peněz za brigády, a náměty na dárek od rodičů, pak taky vymetání sekáčů a skupování všeho použitelného (to skupování mi zůstalo).

BK

Řekl bys, že tě to třeba donutilo začít na ty brigády chodit? Že tě to třeba dovedlo k nějaké finanční zodpovědnosti a soběstačnosti dřív než tvoje vrstevníky?

Narcam

To jsem nějak nepocítil, ale možné to je.

BK

Jak moc tě vlastně baví mít kostým a doplňky perfektní a nakolik to jen bereš jako podružnou záležitost?

Narcam

Jsem docela narcis, takže mě to baví dost, ale když to srovnám s některými výtvary, co jsem viděl, tak jsem teda dost Béčko.

BK

Kde bereš inspiraci? Přivedlo tě to třeba k zájmu o historii, nebo sjíždíš fantasy filmy a hry?

Narcam

Obojí, ale to už mě bavilo před LARPem.

Spíš jsem se přes klasický fantasy LARP dostal až k post apo, air softu, a Steampunku.

BK

Takže spíš než k příklonu k historii (který je patrný u řady fantasáků i ve volbě VŠ) tě to spíš vedlo na druhou stranu, k objevování nových žánrů?

Narcam

Jo, přesně.

BK

A když hraješ LARPy, čteš třeba i fantasy literaturu? To jest, začneš-li hrát post apo, přivede tě to třeba k četbě sci-fi? Nebo to bylo naopak? Nejdřív knížky, pak hry naživo?

Narcam

Nejdřív knížky.

BK

Jaký máš dojem z kvality fantasy literatury? Vyzobáváš to nejlepší, nebo to bereš jako spotřební zboží a čteš cokoli, čistě pro jednorázovou zábavu?

Narcam

No, asi 2 krát se mi stalo, že jsem knížku nedočet, protože byla fakt nudná, ale vesměs čtu všechno, co mi zrovna někdo doporučí.

BK

Ještě když se vrátím k té oborové inklinaci k humanitním vědám, ty studuješ lesnictví. Může tam být shodným prvkem láska k přírodě a k pobytu venku, nebo myslíš, že mezi LARPem jako koníčkem a volbou VŠ oboru nebyla žádná spojitost?

Narcam

To rozhodně vzniká, nejdříve (před LARPem) jsem měl zájem o historii – šel jsem na archeologii na FF UK, ale to mě dost zklamalo, a vybíral jsem školu, kde by byla alespoň částečná práce v terénu.

BK

A historii jsi opustil po znechucení FF UK, nebo jsi ji zařadil mezi koníčky, kterými se ovšem nechceš živit?

Narcam

B je správně.

BK

Ještě k té četbě – čteš jen fantasy, popřípadě sci-fi, nebo čteš všechny žánry?

Narcam

Preferuju sci-fi a fantasy, protože četbu primárně používám k relaxaci, ale pokud je knížka třeba populárně naučná a zajímavě napsaná, tak taky nepohrdnu. Naposled mě bavila třeba Červená královna od Matta Ridleyho.

BK

Ha, jedna z biblí mého oboru...

Narcam

Myslel jsem si, že se chytneš...

Psychologie?

BK

Tak omlouvám se, že skáču, ale vrátím se tak trochu ještě k tomu vybavení. Zvlášť když přiznáváš, že nakupovací mánie "teoreticky fantasy pokladů" se ti taky nevyhnula... ono to zabírá dost místa. Jak teď bydlíš? A jak uskládňuješ?

Jinak kulturologie, resp. kulturní a sociální antropologie.

Narcam

No, bydlím v bytě s babičkou a mám plný sklep a půl bytu plnou fantasy krámů.

BK

Časem asi budeš hledat vlastní bydlení a skladovací prostory jsou nájem navíc. Budeš jednou hledat práci se zřetelem k tomu, abys měl čas a finance na fantasy?

Narcam

Budu hledat práci, abych měl čas a finance na cokoliv.

BK

To znamená, že trávení volného času je pro tebe důležité, ne-li zásadní.

Narcam

No jistě – já nevidím smysl života v nekonečném stresu, penězích, ani ve slávě.

BK

Gratuluju.

Narcam

Hehe.

BK

Nicméně, časem možná vyvstane problém rodiny. Máš dojem, že důležitější je trávit s tou rodinou čas, nebo jí dopřát všeho, co potřebuje ve vrchovaté míře? My třeba jako malý chodili každý den na nějaký kroužek, ale moře jsem viděla poprvé ve třinácti letech. Jak vidíš

do budoucna tyhle priority?

Narcam

To se těžko píše, řekněme, že primárně je důležité budovat vztahy, a věnovat dětem čas, aby měly zábavu i vzdělání (což ale podle mě nespočívá v zaplacení kroužku).

Další je, zajistit jim takové zázemí, které nebude třeba lepší, ale srovnatelné s jejich vrstevníky.

Co se týče toho moře, tak pokud nechci letecky, 4*hotel all inclusive, tak jsem schopnej už teď vyrazit každý rok.

BK

Jj, nicméně tak jako tak rodina vyžaduje jak časové, tak finanční kompromisy – počítáš třeba s tím, že fantasy opustíš, nebo naopak zapojíš rodinu?

Narcam

Zapojím rodinu.

BK

Takovou ústřední otázkou mé práce je, jestli je fantasy vlastně pozitivní jev, nebo negativní, konkrétně "chtěla bych, aby se moje dítě věnovalo LARPu?"

Jak to vidíš ty?

Je to vhodná zábava a společnost pro tvoje dítě?

Narcam

Na tom Arpenu, (že o něm pořád mluvím) jsem toho viděl krásný příklad – pár kolem 35 s 2ma dětmi 6-8 jel za driády⁴³, a bylo to úplně úžasný.

Rozhodně pozitivní LARP rozvíjí myšlení, sociální citění, hravost, schopnost vžívat se, komunikaci mezi lidmi atd atd atd, myslím, že to bys dokázala lépe vystihnout ty.

Jasně, že musím zohlednit taky přístup k alkoholu a příležitostnému sexu, ale to už je, řekl bych, otázka výchovy, a ne LARPu.

BK

To nevím, každopádně díky i za tvůj náhled. Je-li pro tebe překlopení LARPu do rodinné zábavy metou, pak se tě logicky musím začít ptát na partnerku. Chápu, že je to hodně osobní, samozřejmě slibuju naprostou důvěrnost toho rozhovoru.

Narcam

No proč ne.

⁴³ Driáda = lesní bytost, víla

BK

Začal jsi jezdit ve čtrnácti letech, všechny vztahy už jsi tedy navazoval pod vlivem LARP komunity. Ovlivnilo tě to nějak ve výběru partnerky?

Narcam

Ne.

BK

Takže jsi chodil i s někým mimo (ted' jsi myslím zmínil, že přítelkyně na LARPy jezdí s tebou)?

Narcam

(u nás to byla taková telenovelka) Znal jsem ji už dřív, ale spolu jsme skončili o dost později. Jj, chodil, mnohokrát.

BK

A měl jsi někdy pocit, že to vnášelo do toho vztahu problémy?

Nebo se ti někdy povedlo naopak přítelkyni k fantasy přivést?

Narcam

Ono to není ani tak o LARPu, ale o tom, aby měla ráda pohyb v přírodě a aktivní trávení volného času vůbec.

Takhle jsem nad tím nikdy nepřemýšlel, takže ne.

BK

Tak ono na LARP se docela dobře žárlí, nejen na investovaný čas a finance, které můžeš investovat do ní, ale přeci jen jsi tam celý víkend obklopen poměrně sličnými slečnami v leckdy dost odvážných kostýmech. S tím jsi nikdy problém neměl?

Narcam

I když, současnou přítelkyni jsem k fantasy přivedl, ale byl to spíš ten poslední krok, protože fantasy už ji zajímalo, a o LARPu věděla dost již od bývalého (shodou okolností mého spolužáka), a kamaráda už od 1. třídy.

U ostatních dívků už ani nevím, ale s ní ne (jinak to jsem na LARPech vždycky miloval).

BK

Mám pocit (který trochu vyplývá i z mé osobní zkušenosti), že chce-li slečna s fantasákem navázat dlouhodobý vztah, nakonec se na to dá taky, neb jinak je z části jeho života trvale vyřazená. Navíc pokud chceš do LARPu zapojit časem i rodinu, bylo by pro tebe asi důležité mít partnerku, která to s tebou bude aktivně sdílet?

Narcam

Tohle na co se ptáš, není otázkou fantasy, ale zdravoti vztahu, a důvěry mezi partnery.

BK

To je taky pravda, ale mě jde o to, jestli tam ten rozdíl vidíš.

Narcam

Tak u mě to byl spíš následek než příčina. Partnerka pořád chtěla vyzkoušet LARP, tak jsem začal jezdit trochu častěji, a když jsme usoudili, že nás to baví oba, tak to nějak tak vyplynulo samo.

BK

Kdybys nakonec zakládal rodinu s jinou, ne-fantasy partnerkou, byla by pro tebe důležitá spíš její tolerance, než že bys trval na tom, aby se zapojila?

Narcam

Jo, spíš tolerance, ale pro mě je tohle už dost fikce.

BK

Jasný, končím.

Narcam

Úplně?

BK

Poslední blok otázek, který už jsme ale taky nakousli. Ohledně dalších koníčků a aktivit krom LARPu. Čemu ses věnoval, čemu se věnuješ teď...

Narcam

Jsem si říkal, sotva 3 hod'ky...

uuuuuuuuu, tak mmt

Tramping, vodáctví, historický šerm, shao-lin, divadlo, lezení, treking, DrD a spol., deskové hry, počítač (tvorba videa a obrazu, hry), četba, kolektivní hry (baseball, frisbie, volleybal).

Asi toho je víc, ale teď mě zrovna nenapadá.

jo, paintball, airsoft

Popravdě, zkusil jsem asi všechno, k čemu jsem se dostal.

BK

O tom paintballu a air softu už jsi mluvil, ale k historickému šermu ses taky dostal postupně přes LARP, nebo to byly dvě souběžné události?

Narcam

Nejdříve LARP – chtěl jsem na bitvu, ale do 18ti mě tam nechtěli pustit.

BK

A bral jsi LARP jako šerm pro děti, než vyrosteš, nebo to od začátku byla plnohodnotná zábava?

Narcam

Plnohodnotná zábava, naopak mě to teď baví i víc – není to tak svazující.

BK

A shao-lin byl o rozšíření obzorů, nebo fyzické dovednosti?

Narcam

Obojí, ale vydržel jsem jen rok, bohužel jsem nenašel nikoho, kdo by mě tlačil dál, nějak tam nechodil nikdo v mém věku buď 10- anebo 35+.

BK

Vím, že jsi ještě na střední naprosto zázračně, ale přitom zdravě zhubnul a váhu sis navíc udržel (a máš můj hluboký obdiv a závist), myslíš že to byla síla vůle vytrénovaná právě náročnými koníčky?

Narcam

Myslím, že to byla síla vůle vytrénovaná otčímem.

BK

A může naopak výchova mít vliv na to množství aktivit nebo jejich typ, který si vybíráš?

Narcam

To nejsem schopný říct, nemám dost informací. Zčásti asi ano, ale záleží na jedinci.

Spíš je to asi možné v negativním slova smyslu, ale v pozitivním asi jen minimálně.

Čím víc nad tím uvažuju, tím víc mi vychází ano, řekněme, že ani ne tak výchova, jako styl života rodičů.

BK

V negativním smyslu jako snaha utéct z domova, nebo nedostatečná výchova ke konformitě a televizní kultuře?

Narcam

Ne, spíš nucení dítěte k nějaké aktivitě, která by ho potenciálně později mohla bavit, může vyvolat blok dítěte vůči dané aktivitě.

BK

A tebe nutili k jiným věcem, než kterým se nakonec věnuješ? (Protože mezi koníčky jsi nezmínil třeba hraní na nějaký nástroj, typické týrání dětí na prvním stupni, nebo skauting)

Narcam

Zmínil jsem tramping, což je v podstatě to samé, akorát neorganizované (teda pokud se to dělá správně) jo a: hra na kytaru, bongo, okarínu a flétnu. Mě k ničemu nikdy nikdo nenutil.

BK

Jo takhle. Já myslela, že ten negativní vliv se týká i tebe.

Narcam

(taky nic pořádně neumím, ale zase toho umím hodně)

Zmínil jsem squash? Ten mě fakt baví.

BK

Nee, jen kolektivní sporty, tak připišu.

Ale kdy to proboha všechno stíháš?? Chodíš k tomu ještě do školy a stíháš i nějakou práci?

Narcam

Práci nemám, jsem na sirotčím důchodu, nájem neplatím, mám brigádu asi 200m od domova, do školy chodím cca 3 dny v týdnu, a z těch koníčků mi zbyl tramping, treking, squash, kytara, divadlo, četba a sem tam cokoliv z ostatních.

BK

Takže vlastně nemáš do čeho píchnout, rozumím.

Narcam

Hmm tak – přítelkyně studuje v Budějovicích a ve škole moc velký nároky nemaj, takže mám docela dost času.

BK

To je vlastně ideální život.

Narcam

Což je dost ideální, můj jedinej problém je, že většinou nikdo nemá čas se mnou ty aktivity páchat.

Zatím je to tak, že peníze na život mám, školu stíhám a víc nepotřebuju.

BK

Jj, všichni kolem nějak stárnem a nemáme na nic čas, obdivuju, že sis udržel ten nadhled.

Narcam

Jé díky, většinou mi spíš lidi říkaj, že nikdy nedospěju.

BK

No já nevím, já jsem teď ve fázi, kdy si říkám, jestli jsem to s tím dospěním nějak někde

nepokazila.

Narcam

No, já měl takový období taky, ale postupem času už jsem měl toho stresu dost, tak jsem nad tím tak 3/4 roku přemýšlel a užíral se, až jsem si tu psychiku docela srovnal.

BK

Dyť to říkám, že tvůj přístup a sílu vůle obdivuju.

Narcam

Ono to není zas tak ideální, občas chytám takový melancholický nálady, ale to už je jen odvárek.

Juj, to jsem se rozkecal – nejhorší bylo určit si nějaký ty hodnoty, a pak je dokázat v okolí.

BK

No ano, takhle to zní skoro banálně, ale mám dojem, že dneska je naprostá výjimka, když si to někdo umí takhle srovnat v hlavě, nebo co víc, vůbec dojde k závěru, že je třeba takové srovnání provést.

Narcam

To už se dostáváme k vývoji společnosti jako celku.

BK

Ano, což je krásné pozadí pro mou práci. Totiž to, jestli komunita kolem LARPu třeba tomuto nedobrému vývoji dokáže či nedokáže odolávat nebo má-li vůbec takové ambice, jestli to není spíš naopak, že lidé, kteří trendu odolávají, se přirozeně shlukují do takovýchto komunit.

Narcam

No, řekl bych, že je to spíš tak, že se lidé odolávající přirozeně shlukují, protože hledají pochopení a společnost stejně smýšlejících.

I když i první hypotéza je správná, protože se takoví lidé logicky snaží rozšiřovat svoje řady.

BK

Taky mám ten pocit, ale zároveň bych řekla, že je to natolik přitažlivá zábava, že to pak hráče donutí učit se komunikovat a trochu na sobě pracovat, aby z té komunity nevypadl, taková nenásilná cesta k seberozvoji.

Narcam

Jj, souhlas.

9.3 Naobe

žena, 20 let, Kralupy nad Vltavou, studentka ČZU

BK

Píšu diplomku o fenoménu LARP, ale ptát se budu drze i na spoustu dalších věcí... vše je samozřejmě anonymní a úplně důvěrné, ale i tak mi nemusíš odpovídat na věci, na které nechceš...

Naobe

Varování přijato. Ptej se.

BK

Na začátek potřebuji nějaké jméno nebo přezdívku, kterou mohu použít při citaci, tvůj věk, odkud jsi a případně kde žiješ teď, jaké školy jsi studovala/vystudovala a co děláš teď – škola jaká, práce jaká.

Naobe

Naobe (20), Kralupy n/Vl

studuju ČZU v Praze... za sebou mam jen místní gympl

práce... brigáda u meka

BK

Prima. Začnu tak obecně – kdy jsi začala jezdit na LARPy?

Naobe

První jsem měla loni na podzim a jinak tahle sezona.

BK

A co tě k LARpu přivedlo? Jak ses o něm dozvěděla a co byl impuls na něj skutečně odjet?

Naobe

Mno... o LARPech už jsem věděla pár let dopředu prostřednictvím hofylandu (internetu) a známých. Impulz byl kamarád, co mě na jeden pozval, tam jsem potkala jiného známého, který mě pozval jinam a tak dál.

BK

Takže na první LARP jsi jela sama, ale věděla jsi, že tam někoho budeš znát?

Naobe

Mno... jela jsem tam kvůli němu.

BK

A jaký byl tvůj dojem po první akci? Já když jela poprvé, měla jsem strach že budu jen "přítečkou od Vlka" a byla jsem sama překvapená, jak přátelsky na mě všichni působili.

Naobe

Byla jsem taková vyjukaná... ale ty lidi byli opravdu v pohodě. Moc se mi to líbilo.

BK

Vím, že už jsi jela teoreticky připravená, určitě jsi znala fotky, ale dokázala bys zpětně formulovat, co tě tam zarazilo, co překvapilo, co nadchlo?

Naobe

Několik prvních LARPů mi přišlo nudných. Na fotkách to vždycky vypadá akčně, ale nemusí být. Nadchla mě ta atmosféra, přístup lidí...

BK

Takže tě vlastně udržela komunita a až později jsi přišla na chuť hraní?

Naobe

No ne... kdybych byla hodně nespokojená s průběhem hry, udělala bych s tím něco. Jen jsem čekala akci za akci.... ale je to simulace života a život je taky chvílkami nudný.

BK

Myslíš, že ses třeba potřebovala naučit hrát, než ses mohla opravdu naplno zapojit? Nebo máš obecně pocit, že hráč LARPU potřebuje nějaké schopnosti či dovednosti?

Naobe

Určitě se potřebuje otrkat... ne každý, ale já jo. Pak se hodí schopnosti na výrobu kostýmů, zbraní, boj...

Záleží, co chce člověk hrát.

BK

A když si vybíráš ty – jaký typ akce tě zatím nejvíc oslovil a jakou postavu nejraději hraješ?

Naobe

Akce si moc nevybírám. Přijímám, kam mě kdo pozve. A postavy.... zatím jen nenápadné, pozorovací, snažím se otrkat.

BK

Myslíš, že LARP, který tě vytáhne z ulity a donutí komunikovat i s lidmi, které neznáš, může fungovat jako dobrý trénink na reálný život? Nebo se spíš schováš za postavu, kterou hraješ, a díky tomu máš odvalu se zapojit?

Naobe

Myslím, že mi pomáhá. Dřív jsem bývala uzavřená, nekomunikativní. LARP mě donutí se zapojit... i když se schovám za postavu, to můžu i v životě.

BK

Specifickým typem LARPu je LARP pro malý okruh hráčů (cca 20-30) kde hodně záleží na přípravě postavy a role playingu, měla už jsi možnost se něčeho takového zúčastnit?

Naobe

Ve všech LARPech, kde jsem byla, záleželo na role playingu... nejsem si jistá, co myslíš.

BK

Nehraje tam tak velkou roli systém dovedností, ale spíše to, jestli ty dovednosti skutečně máš nebo je umíš odehrát. Je to hodně intenzivní způsob hraní, ale vyžaduje taky aktivní přístup od všech hráčů. Ptala jsem se spíš proto, jestli už jsi takový typ zkusila a jak tě oslovil. Nevadí.

Podle fotky vidím, že střílíš z luku, účastnila ses i nějaké bitvy, kde je naopak role playing potlačený, nebo to tě neláká?

Naobe

Ne... už vim... ne, nehrála.

Byla jsem na jedné bitvě.

BK

A jak to na tebe působilo? Připadala sis tam schovanější, nebo pro tebe naopak bylo obtížnější přidat se k nějaké straně a jít s davem?

Naobe

Naopak... bylo to mnohem jednodušší... možná působením davové psychozy. Obzvlášť když jsme vítězili.

BK

Jj.

Myslíš, že tenhle pocit sounáležitosti, který se v bitvě poměrně snadno získá, může být pro někoho návykový?

Naobe

Určitě.

BK

A máš pocit, že to tak může působit i na tebe? Nebo si naopak vědomě zachováš odstup?

Naobe

Vědomě ne... baví mě být unášena davem... ale nemám k tomu zas tolik příležitostí.

BK

Myslíš že tenhle pocit jde zažít i někde jinde než na LARPu?

Naobe

Jistě... různé protesty, průvody, koncerty, davové akce...

BK

A cítíš se bezpečněji třeba v tom davu na LARPu, nebo myslíš, že ta psychóza je stejná na jakékoliv takovéhle akci?

Naobe

Netuším... moc jiných jsem necítila.

BK

Jasně.

Naobe

Myslím i ostatní... nemám moc zkušeností s davovými akcemi.

BK

Hodně fantasáků a šermířů studuje humanitně zaměřené školy, ty jsi na přírodovědecké. Může být ta spojitost třeba v zálibě v přírodě a v pobytu venku, nebo myslíš, že volba školy a koníčků spolu nesouvisí?

Naobe

Jistě, že to souvisí... je to součást mé osobnosti.

BK

A kdybys shrnula i své další koníčky, našla bys v nich spíš potřebu rozmanitosti, nebo si jsou spíše podobné?

Naobe

Spíš podobné.

BK

Můžu tě poprosit i o výčet?

Naobe

Většina má spojitost s přírodou či fantasií – LARPy, skaut, chození, četba, kresba, rukodělné práce

BK

Skauting je taky dost společenská činnost, ale v kroužku stále stejných lidí, komunikuje

se ti tam lépe, i když jsi tam sama za sebe?

Naobe

Nebývám.

BK

Myslíš tím, že i ve skautu hraješ určitou roli, která ti pomáhá překonat ostych?

Naobe

Ne... jen jsem pořád s těmi samými lidmi, které už znám odmala.

BK

Jasně. Hraješ teď LARPy necelý rok, myslíš, že je to koníček, který tě bude ještě několik dalších let provázet?

Naobe

Jo... už dlouho jsem chtěla jezdit, ale neměla jsem s kým.

BK

Myslíš tedy, že to, co je důležité, je mít v téhle komunitě kamarády, že samotné hraní nestačí?

Naobe

Není těžké si tu kamarády najít, ale pro mě bylo důležité s nějakými začít....

BK

A dnes jezdíš s tou původní partou, nebo už jsi zapadla a nejsi vázaná na jednu skupinku, se kterou bys jela?

Naobe

Stačí jeden, dva lidi, co znám.

BK

Tahle zábava je docela náročná, na čas a pak taky na peníze. Vyrábíš si kostýmy sama, nebo je kupuješ hotové? A ufinancuješ své koníčky z brigády nebo jak?

Naobe

Kostýmy si dělám sama, vystačím si.

BK

Je i výroba kostýmů to zábavné?

Naobe

Pro mě ano... i když někdy je to zdlouhavé.

BK

K té časové náročnosti se samozřejmě váže i další problém – navazování dlouhodobého vztahu. Jak moc je důležité mít partnera, který s tebou sdílí aktivně tvé koníčky?

Naobe

To záleží... myslím, že pro mě to důležité je... ale různí lidé mají různé přednosti a záleží jen na mně, co právě hledám.

BK

Byl by pro tebe vyloženě problém mít partnera, který nestojí o fantasy a LARPy? Snažila by ses ho do této komunity zasvětit, nebo by ti stačila jeho tolerance?

Naobe

Nevím... asi bych se nesnažila ho zasvětit, ale ironické poznámky by mi taky vadily...

BK

A teď máš nějaký vztah?

Naobe

Ano.

BK

A funguje i v rámci fantasy, nebo se tvůj přítel o tenhle druh zábavy nezajímá?

Naobe

Funguje... celkem nedávno jsem se rozešla s člověkem, který se tomu spíš smál.

BK

A myslíš že ten vztah je teď lepší i proto, že přítel chápe svět, který tě baví, nebo je to spíš o povaze člověka?

Naobe

Asi obojí.

BK

Ten posměch může přijít i ze strany kamarádů, spolužáků. Setkala ses s tím? A snažila ses nějak vysvětlovat a přesvědčovat, nebo se spíš svou fantasy aktivitou mimo komunitu neprezentuješ?

Naobe

Prezentuju a setkala jsem se i s posměchem.

BK

A jak reaguješ? Máš pocit že je nezasloužený, snažíš se vysvětlovat, anebo se dotyčnému příště vyhneš?

Naobe

Snažím se vysvětlovat.

BK

A můžu tě poprosit o krátké napsání toho, co jim říkáš?

Naobe

Většinou mají dojem, že to je hraní jen pro malé děti, říkám, že po vytvoření postavy se snažíme žít, jak nám to svět dovolí.

BK

Ve své diplomce se zabývám hlavně otázkou, jestli je vlastně hraní LARPů pro lidi prospěšné, nebo jim spíš škodí (odtržením od reality ap.). Jak to vidíš ty?

Naobe

Myslím, že je to spíš přínos, ale všechno může přerůst přes hlavu.

BK

Setkala už ses s někým, u koho jsi měla pocit, že nezvládá život v realitě nebo se příliš realizuje v LARPU a rezignuje na seberealizaci ve svém reálném životě?

Naobe

Zatím ne.

BK

Druhá otázka, kterou se v práci zabývám, je, jestli bych chtěla, aby se moje děti věnovaly LARPU. Vím že jsou to úvahy hodně do daleka, ale jaký názor na to máš ty? Myslíš, že je to pro ně dobré a rozvíjející prostředí, nebo bys s tím naopak nesouhlasila?

Naobe

Nevadilo by mi to... potřebujou zkoušku života, spát ve stanu, v zimě, vařit si samy... nechci je přespříliš opečovávat.

BK

Ale to můžou získat i ve skautu. V čem vidíš rozdíl?

Naobe

V tom, jakým směrem se ubírá místní středisko...

BK

Ale principiálně?

Naobe

Myslela jsem skaut jako základ... a pokud by potom přešli k LARPům, přijala bych to kladně.

BK

Tak a poslední oddíl – LARPy vycházejí ze žánru fantasy, ten je literární, filmový a také se dá najít v počítačových hrách. Oslovilo tě něco z těchto směrů, nebo tě fantasy zajímá jen

naživo?

Naobe

Všechno z toho.

BK

V případě literární fantasy je leckdy dost kolísavá kvalita, vybíráš si jen ty kvalitnější kousky, nebo to bereš jako spotřební zábavu na jedno použití a čteš všechno?

Naobe

Ocenění kvality je hodně osobní věc... navíc bych to nemohla ocenit, pokud bych neznala brak, tak čtu všechno s tím, že když se mi něco líbí, přečtu si to později znova.

BK

Před pár lety se objevil směr tzv. living fantasy – tedy dokonalost všech kostýmů i rekvizit, už vlastně na pomezí historické věrnosti. Oslovuje tě tento směr? Myslíš že je to nová cesta pro LARP, nebo spíš specialitka, anebo že to naopak akce kazí?

Naobe

Určitě ne... myslím, že je přirozené, že se tak LARPy vyvíjí, a je to jen k dobrému...

9.4 Berian Lev

muž, 31 let, Praha, IT administrátor

BK

Ahoj, na úvod bych potřebovala znát tvůj věk, přezdívku, pod kterou tě mohu citovat, školy, které jsi studoval/vystudoval, a co děláš teď. Také odkud pocházíš a kde žiješ teď.

Berian Lev

Ahoj jsem Berian Lev, bude mi 32.

Mám vystudované všeobecné gymnasium. A teď pracuji jako IT administrátor a jsem z Prahy.

BK

Na úvod se tě zeptám, kdy jsi poprvé jel na LARP a co tě vedlo k tomu, se na takovou akci vydat.

Berian Lev

No je otázkou, co je skryto pod pojmem jet na LARP? Například my už jsme v roce 1995 vytvářeli "LARPy" s kamarády sami. No bylo to konkrétně spíš opravdu takové Dračí doupe na živo, kde jsme hráli dobrodružství jako na papíře. Ale fakt jako na LARP jsem jel na Kadorgeddon (Cormalen) v roce 1998.

BK

A co byl ten impuls skutečně vyjet?

Berian Lev

Asi "rozšíření si obzorů" a zkusit něco většího a s jinými lidmi.

BK

A vyrazil jsi sám, nebo ve skupině kamarádů, anebo už ses v tu dobu znal s někým, kdo na LARPy jezdil?

Berian Lev

Ne, vyrazili jsme v podstatě s kamarády, se kterými jsem hrával Dračí doupě.

BK

A vzpomeneš si ještě, jak na tebe ten první LARP působil? Jak ses tam cítil?

Berian Lev

No bylo to něco úplně jiného, než jsme doposud hrávali, ale zas na druhou stranu jsme chytli dobré vedení, byli jsme přímo pod jednou z hlavních postav a jako prvohráči jsme byli dokonce CP, na což jsme byli patřičně hrdí, jelikož ty mají vždy nějaký speciální úkol.

BK

A co tehdy byl ten rozhodující důvod jet znovu?

Berian Lev

No asi nejspíš to, že už tehdy jsem to považoval za svůj koníček.

BK

Myslíš, že už na první akci sis naplno užil hru, anebo, že hraní je něco, co se člověk musí naučit?

Berian Lev

Tak to určitě, hrát postavu je jako hrát divadlo a to se také člověk musí naučit. Ať tak, že tě to někdo naučí nebo že to odkoukáš a naučíš se to sám. A to je vlastně ta nejdůležitější věc na LARPu.

Jako příklad bych třeba uvedl, že největší prožitek člověku může dát dobře zahraná smrt.

BK

Co při tom prožíváš?

Berian Lev

Tu postavu.

BK

Co myslíš, že by dobrý hráč LARPu měl umět? Jaké schopnosti nebo dovednosti by měl mít?

Berian Lev

Jak už jsem říkal, důležité je umět zahrát postavu. Podle mne je nejlepší, když hráč není limitován nějakými herními dovednostmi a jeho postava v podstatě hraje to, co umí hráč reálně. Tzn. určitě se neztratí nějaká tělesná zdanost, základy diplomacie a skoro nejdůležitější jsou znalosti v oboru psychologie a rétoriky.

Správný LARPista splňuje řecké kalokagathis.

BK

Myslíš, že LARP ti může dát něco užitečného i do reálného života?

Berian Lev

To určitě, minimálně rozvoj ve výše uvedeném plus rozvoj v dalších oborech. V podstatě když si připravuju postavu na LARP, tak si nastuduju setting a k němu i prameny. Například připravoval jsem si na jeden LARP postavu inkvizitora, nastudoval jsem si církevní právo, Malleus maleficarum.

BK

A máš dojem, že může mít LARP i nějaké negativní vlivy?

Berian Lev

Jako negativum vidím na LARPech některé skupinky hráčů, které tam jezdí, aby holdovaly alkoholu a v podstatě hře moc nedají a tací jsou nebezpečím pro mladé hráče.

BK

A kdybys to shrnul – je LARP v principu dobrý způsob trávení času, nebo ne?

Berian Lev

Je.

BK

Otázka, na které ve své práci demonstruji tento rozpor, je, jestli bych chtěla, aby se mé děti věnovaly LARPu. Jak to vidíš ty?

Berian Lev

No mně by to nevadilo, pokud by to dělaly pořádně a samozřejmě v nějakých mezích slušnosti.

BK

Když se vrátím zpět – jaké akce si vybíráš – bitvy větší nebo menší, světy větší nebo menší a jak často jezdíš. Popřípadě proměňovalo se to nějak v čase?

Berian Lev

Proměňovalo, ze začátku jsem jezdil každý víkend a obrážel jsem vlastně skoro všechno,

postupem času a i s přispěním, že jsem začal akce organizovat, jsem začal jezdit na menší LARPy s kvalitnějšími hráči a zajímavějším settingem, přibýly městské LARPy a teď v poslední době komorní LARPy.

BK

V čem jsou pro tebe menší akce zajímavější?

Berian Lev

Prožitkem.

Člověk má větší šanci navázat kontakt se spoluhráči a tím je prožitek intenzivnější, navíc organizátoři mají více prostoru se věnovat přípravě postav a dějových linek.

BK

A když si volíš postavu, kterou budeš hrát, jaká kritéria jsou rozhodující? A změnila se nějak v průběhu let?

Berian Lev

Ze začátku jsem hodně jezdil za bojové postavy, ale postupem času jsem zjistil, že si už pořádně nezašermuju, a proto jsem se přeorientoval na v podstatě méně nebo úplně nebojové postavy.

BK

Je to tím, že úroveň šermu upadá, nebo že ty se zlepšuješ a šerm na špatné úrovni už tě nebaví?

Berian Lev

Ta druhá možnost, ale tak trochu i ta první. Jde o to, že spousta lidí nechápe, že je dobré, pokud chci hrát válečníka, ten šerm trénovat i jinde.

BK

Zmínil jsi i to, že akce organizuješ. Proč? Co je ta motivace?

Berian Lev

Nebudu říkat, že to dělám z lásky k lidem a pro jejich zábavu, ale spíš pro nějaké sebeuspokojení, že něco takového dokážu, a proto, že mne to baví, a možná také proto, že když se akce povede, tak je docela fajn, když pak lidi choděj a chválej tě.

BK

A když porovnáš, jak prožíváš akci, kterou organizuješ a kterou jen "konzumuješ" – v čem je to jiné?

Berian Lev

V pohodlí.

BK

V posledních letech se prosazuje trend tzv. living fantasy, jak se na něj díváš? Je to budoucnost LARPu, neb jen specialita pro fajnšmekry, anebo to LARPu naopak škodí?

Berian Lev

Ne, ja si myslim naopak, že je to konec LARPu.

BK

Proč?

Berian Lev

Protože lidi si zapomínají hrát pro samou krásu.

BK

LARP sice není extrémně drahý koníček, přesto tam je určitá finanční náročnost. Jak jsi jako student řešil pořizování kostýmů a rekvizit? A pocítuješ jeho finanční náročnost i teď?

Berian Lev

Většinu mi ušila máti a rekvizity jsem si neuměle vyráběl sám a samozřejmě postupem času, jak jsem vydělával víc peněz, tak jsem si věci kupoval v obchodech nebo na zakázku. Nicméně je to drahý koníček, pokud nejsi manuálně zručná.

BK

LARPy vycházejí z fantasy knih, filmů a her. Zajímají tě i tato odvětví, nebo tě fantasy baví jen naživo?

Berian Lev

Zajímá mě v jakékoliv podobě.

BK

Ještě k té fantasy literatuře – jedná se o žánr s poměrně proměnlivou kvalitou – vybíráš si k četbě jen ty kvalitnější kousky, nebo to bereš jako spotřební zboží k pobavení a čteš cokoliv?

Berian Lev

Spíš na doporučení.

BK

Ty ses poměrně dost dlouho angažoval v ASF, LARPu se věnuješ ještě déle, co je na LARPu tak přitažlivé, že nejde opustit?

Berian Lev

To, že člověk může být tím, čím chce.

BK

Jak moc jsi byl aktivním hráčem a jak jsi teď? A vnímáš, že se ve fantasy komunitě obměňují generace, nebo nejsi jediný, který zůstává tolik let?

Berian Lev

Byl jsem hodně aktivním hráčem a teď už jsem méně aktivním, generace se obměňují a přibývají ve vlnách v závislosti na nových filmech. A samozřejmě spousta mých kamarádů už se LARPům vůbec nevěnuje.

BK

Máš nějaké další koníčky krom LARPu? Nebo jsi měl? A jak vysoko je LARP mezi tvými prioritami?

Berian Lev

Mám ještě historický šerm, kterému se dnes věnuji více než LARPu, dříve jsem hrával ještě divadlo a dělal kanoistiku.

BK

V čem je historický šerm jiný než LARP?

Berian Lev

V ničem krom historických mantinelů.

BK

A prožitek je stejný, anebo je naopak neporovnatelně jiný?

Berian Lev

To se moc nedá srovnávat, oboje má něco.

BK

Obecně je známá rivalita a nevraživost mezi fantasáky a šermíři, ale jako fantasák jsi určitě na nepochopení nebo posměch narážel už dřív. Jak k tomu přistupuješ? Vysvětluješ? Nebo se jako fantasák raději neprezentuješ? Anebo se pokusíš nadchnout pro LARP další duši?

Berian Lev

Nikdy jsem posměch nezažil a snažil jsem se přitáhnout další lidi k fantasy prostřednictvím přednášek.

BK

Fantasy i šerm jsou časově dost náročné koníčky, vybíral jsi třeba někdy práci s ohledem na dostatek volného času?

Berian Lev

Ne.

BK

Takhle náročná zábava určitě ovlivňuje i navazování dlouhodobých vztahů, je pro tebe důležité, aby tvá partnerka sdílela tvé koníčky s tebou? Nebo ti stačí tichá tolerance? Anebo je podle tebe naopak lepší, když je mimo?

Berian Lev

Stačí mi tichá tolerance, vše navíc je příjemný bonus.

BK

A myslíš, že nesdílení těchto koníčků může vztah vážněji ohrozit, nebo to není tak zásadní věc?

Berian Lev

Myslím že ne, pokud mají dostatek jiného společného.

BK

Když si představíš, že za pár let budeš mít rodinu, k tomu práci... vidíš tam ještě místo na LARP? Budeš se ho snažit s rodinou skloubit, nebo bude na čase změnit priority a některé koníčky odložit?

Berian Lev

Určitě budu chtít alespoň občasně někam vyrazit a třeba i s rodinou.

9.5 Katcher

muž, 25 let, Praha, student ZČU – pedagogika

BK

Tedy: na úvod obligátně tvůj věk, přezdívku, kterou mohu použít při citování, jaké školy jsi studoval a co děláš teď (studuješ co, pracuješ kde), odkud pocházíš a kde teď bydlíš...

Katcher

Věk 25, cituj Katcher. Studoval všeobecně gymnázium GJM, ČZU – aplikovanou ekologii, FHS – všeob. hum. vzděl, a v současné době ZČU – pedagogika, angličtina studuju, napůl pracuju, jsem z Prahy a squatím⁴⁴ v Plzni..

BK

A co z toho jsi úspěšně dokončil?

Katcher

heh...

⁴⁴ Squatím = přechodně bydlím

Gyml...

BK

Začnu od začátku – kdy jsi začal jezdit na LARPy a co byl impulz jet na ten první?

Katcher

8 let zpět. Impuls byl to, že LARP byla levnější a pro studenta s menším příjmem snesitelnější alternativa železného šermu.

BK

A s železným šermem jsi v té době měl zkušenost, nebo se ti jen líbil, ale byl pro tebe nedostupný?

Katcher

Za bé, dělal ho kamarád z třídy, strašně se mi to líbilo, ale... no, a ten mi doporučil právě LARP (protože znal Dvoukvítka⁴⁵).

BK

Takže když jsi jel na první akci, už jsi měl hrubou představu, co tě tam čeká. Ale znal jsi tam někoho? Nebo jsi vyrazil s někým?

Katcher

No, moc ne. Po pár CDŠ⁴⁶ jsem vyrazil na akci, na kterou jeli lidi odtama... ale že bych je v tu dobu dobře znal, se říct nedalo...

BK

A jaký jsi měl z té akce první dojem? Jak ses tam cítil? A co tě přesvědčilo, že pojeděš i na druhou?

Katcher

Všeobecně přátelská a pohodová atmosféra... a docela kamarádští lidé...

BK

A máš pocit, že tě tehdy bavilo i hraní, nebo to bylo něco, co ses musel naučit až časem?

Katcher

Už tehdy mě to bavilo. On člověk předtím hrál DrD a tak... Ale tohle bylo v přírodě a stále se něco dělo a tak vůbec.

BK

Kdybys tak měl shrnout svou LARP historii – jaké akce jsi preferoval jako nováček

45 Společný známý, jeden ze starší generace LARPařů.

46 CDŠ = Centrum dřevěného šermu. Výuka šermu vedená staršími LARPaři, formou klasického kroužku ve všední odpoledne v tělocvičně.

a co vyhledáváš dnes? A jakou máš frekvenci akcí ročně?

Katcher

Ted' už tolik nejezdím jako "kdysi" (mimo zápis, to zní příšerně).

Jako nováček jsem preferoval spíše světy, dnes preferuji už skoro jen světy. Na bitvy jsem byl a stále jsem máslo.

BK

Je to tím, že neumíš tak dobře šermovat, anebo tím, že se neumíš začlenit do davu?

Katcher

Spíš za a. Plus navíc poslední dobou jsou kladeny stále větší nároky na kostým, v případě bitev je to už nejen kostým, ale i zbroj etc. A jak člověk přestal jezdit, tak si myslím, že to nemá zas tak moc cenu.

Aneb kvůli dvěma bitvám per rok..

BK

Co bys řekl, že by dobrý hráč LARPU měl mít za schopnosti nebo dovednosti?

Katcher

Rozhodně fair play a tolerance.

Poté takové ty "dramatické" dovednosti.

BK

A myslíš, že se tyhle vlastnosti dají i naučit díky LARPU?

Katcher

Jo.

BK

Měl jsi dojem, že ti LARP dal kromě zábavy i něco navíc, co používáš v běžném životě?

Katcher

Počítají se kamarádi, z kterých se stali dobří známý, nebo to uhradíme na sociální a komunikativní dovednosti?

BK

Počítá se všechno.

Studuješ teď ped'ák, myslíš že zkušenosti z LARPU jsou využitelné i v téhle praxi? Třeba v dnes tak populárním projektovém vyučování?

Katcher

Jsou. Dost se tlačí do modelovejch situací, dramatické výchovy v běžné výuce a tak dále.

I na státním zařízení jde ve studiu pedagogiky najít dost věcí, které svým způsobem

připomínají role play.

BK

A vidíš to jako pozitivní posun?

Katcher

Při správné aplikaci v rámci vzdělávacího rámce určitě.

BK

Zpět k LARPu – když si vybíráš postavu a způsob, jak ji budeš ztvárňovat, co jsou kritéria?

Katcher

Setting světa, a pak to, co mě baví a co jsem schopen a ochoten si zahrát. A co by mě mohlo bavit. Pak i nějak kostýmové kritéria.

BK

A co tě vlastně baví hrát? Je to pokaždé jinak, nebo po těch letech už hraješ určitý typ postavy?

Katcher

Tak spíš než určitý typ postavy, co hraji, je určitý typ postavy, co nehraji.

BK

A to?

Katcher

Víceméně nebojového charakteru...

Průřez posledními postavami: kněz, politik, alchymista, kněz v totalitním settingu.

BK

Když to tak vezmu – LARP je zábava náročná finančně, časově, vyžaduje určité nepohodlí.

Co je to, že tě pořád baví? Proč se tak špatně opouští?

Katcher

Lidi... to je asi odpověď za všechny, protože zábava jsou maskovaní lidé.

Možná i zkoumání toho, co dokážu jak po stránce "vymyslet" tak po stránce fyzické a té pohodlnosti.

BK

Vím, že se věnuješ všem odnožím LARPu, je třeba rozdíl mezi klasickým fantasy LARPem a LARPem post-apo?

Katcher

Je. Velký. Otázkou je v čem všem, že...

Popravdě s čistým PA nemám zas tak moc zkušeností, spíše takové ty alternativy typu Stalker

nebo Methan.

BK

A když tedy porovnáš tyhle alternativy – je třeba rozdíl v prožitku, v síle emocí, nebo je to řádově stejná hra, jen s jinými kulisami?

Katcher

Je to jiný, dá se říci, že nepohodlí zmocňuje okolní zážitek a tlačí více do hraní postav. Podobné to bude asi u LF/LH akcí, na kterých jsem bohužel zatím neměl úplně tu čest.

BK

Když jsme u LF – myslíš, že se jedná o směr, který je budoucností LARPu, nebo jde jen o specialitku pro zapálené, anebo to třeba naopak může LARPům uškodit (větší náročnost finanční může hráče odrazovat ap.).

Katcher

Tohle je téma na docela dlouho... Protože se přes to dostáváme k věci, kterou lze možná označit jako "diktát komunity" resp "diktát "elity" z komunity".

BK

Já tě varovala...

Katcher

V pohodě...

BK

Takže myslíš, že je to vlastně výstřelek znučených, kteří nevědí co s penězma?

Katcher

Jde o to, že na nejmenovaném diskuzáku, kde je majorita komunity, existují kluby a skupiny, které se baví fotkami špatných kostýmů.

To zas ne... Podle mě jde o míru zapálenosti, pokud to někdo má jako primární hobby, kterému obětuje veškerý volný čas a peníze, tak je pochopitelné, že to chce mít na úrovni jak u sebe, tak to očekává u ostatních...

BK

A myslíš, že ti více zapálení jsou skutečně LARPařská elita, anebo si to o sobě jen myslí? Je vlastně důležitější být všude a mít perfektní kostým, nebo odehrát jen pár her, ale s plným nasazením?

Katcher

Zatímco "rekreační" LARPař nevidí potřebu si pořizovat o několik řádů dražší vybavení, které tolik nevyužije, jako investici třeba do jiného hobby. Asi jak kde. Člověk s dokonalým

kostýmem a špatným RP je podobný problém (neříkám stejný) jako člověk v metalovém tričku s obojkem, představující skřeta, aneb sláva umírněnému středu.

(a oba si akci užijí, protože jeden oslňuje kostýmem a druhý má radost, jak mu jde to řvaní)

BK

Nicméně sám jsi zmínil finanční náročnost – jak to řešíš ty osobně?

Katcher

Zlatým středem a tím, že jsem měl kliku na přítelkyni.

BK

Takže ti kostýmy šije?

Katcher

Yup... na stroji a z ne úplně LH/LF látek. Ale zase nikoliv umělotina atd.

BK

Taky jsi na začátku psal, že pracuješ, co děláš?

Katcher

Pro jedno nakladatelství posudky na knihy a sem tam doučuji...

BK

A kromě práce, školy, LARPu... máš nějaké další koníčky? Nebo měl jsi a opustil pro nedostatek času?

Katcher

No, díky změně místa studia, tímpádem i změně komunit a oblastí působnosti (z Plzně do Brna je to kua daleko!) jsem změnil i priority koníčků a dá se říct, že no.1 koníček je v současné době wargaming, pak tam máme literaturu, pěstování pálivých paprik, vaření, turistiku a blah blah...

BK

Takové dvě zásadní otázky – je LARP vlastně prospěšná činnost, anebo spíš ne? A chtěla bych, aby se mé děti LARPu věnovaly?

Katcher

Osobně bych dítě pustil raději na LARP než na disko. LARP a prospěšná činnost... záleží asi, do jaké míry se tomu člověk věnuje... stále je to hra... "jen" hra. Spousta prací bylo na téma Je LARP escapism⁴⁷?

BK

A myslíš, že to může způsobovat přílišné ponoření se do hry a odtržení od reálného světa?

⁴⁷ escapism = únikovost

Nějaká forma kompenzace?

Katcher

No, jak by pravil klasik: Někdy lidé to prostě moc žerou.

BK

To ano, ale setkal ses třeba někdy s někým, kdo to žral patologicky? Anebo to bylo jen úsměvné, ale neškodné?

Katcher

Pár lidí, co to žralo trošku víc, jsem znal, ale nejsem si jist, jestli se tam nemíchaly do toho ještě nějaké pseudosekty a tak. Ale to už je dlouho. Ostatně... ano, znám někoho, kdo to žral patologicky až tak, že to došlo k trestnému činu ublížení na zdraví. Když si tak mažu kolena opoděldokem a vzpomínám na staré časy, o případu Sven Brýlessn vs. Galadar jsi slyšela?

BK

Nee, ale sem s ním!

Katcher

Žil byl Sven, co byl strašně moc viking, ale měl brýle pùllitry... a lidé si ho víc dobírali a on byl strašně moc viking, takže na mírných LARPech typu Avalon v Krčáku mlátil lidi hlava nehlava... No, a následoval lehkej peer pressure⁴⁸. Pro tohohle člověka byl LARP escape⁴⁹. On byl i tak trošku rachita⁵⁰, ale strašně viking. No, nevím přesně proč, ale nějak se nepohodli s dalším člověkem v Plzni.

Je možné to, že do sebe nějak rejpalí na internetech, nebo se slovně uráželi. Neříkal bych tomu šikana vyloženě no, a skončilo to tak, že Sven dotyčnému vyhrožoval, že ho skalpuje a jednoho dne si na toho druhého počkal s nožem. Byl z toho řez přes ruku, možná nějaké šlachy, trvalé poškození nevím, ale k většímu průseru typu tepna nedošlo no, a vzhledem k tomu, že Sveník byl syn nějakého pohlavára v Plzni, tak se to zametlo jako "klukovina". Mazec, co?

BK

Hezké, tato hrdinská historka do Prahy nedošla...

Katcher

Bylo toho docela dost na hofy⁵¹ svého času před 5 – 6 lety..

48 Peer pressure = tlak okolí

49 Escape = únik

50 Rachita = fysicky rachitický typ

51 hofy = diskusní server www.hofyland.cz

Taky co vím, tak moc košer nebylo na jednom Pánu prstenů pálení elfích vlajek partou decentně opilých skřetů...

BK

No tedy zpět k práci. Aktivní koníček klade určité nároky při navazování vztahů, zvláště pak těch dlouhodobých...

Myslíš, že je důležité, aby partnerka koníček sdílela, nebo stačí tichá tolerance, nebo je lepší, když je úplně mimo komunitu?

Katcher

Tak tam spíš záleží na jiných kvalitách partnerky.

BK

Takže není třeba problém, když jinak dokonalé děvče fantasy absolutně nerozumí a neholduje?

Katcher

Partnerka mimo komunitu znamená větší klid na akci v rámci bohapustého oslavování na afterparty⁵².

BK

Zas z vlastní zkušenosti vím, že pak umí být poněkud prudivá...

Katcher

Když tomu nerozumí a neholduje, ale u svého partnera to toleruje a i mlčky podporuje, tak to jde.

BK

A když si představíš, že za pár let budeš hledat práci, zakládat rodinu, kde na žebříčku priorit vidíš LARP?

Katcher

Jako ostatní hobby, protože v poslední době priorit LARPů na mém žebříčku klesá, vlastně jezdím na cca 6 akcí ročně, počítaje v to i PAD.

BK

Ale zase jsi začal akce i organizovat. Jaký je rozdíl mezi LARPem, který organizuješ a který "konzumuješ"? (myslím v prožitku, zábavě...)

Katcher

Otázka je, jestli ihned nebo po půl roce.

⁵² afterparty = posezení v hospodě většinou v týdnu po akci, kdy se vypráví a dovysvětluje co kdo hrál, jak co bylo připravené od organizátorů a pod.

BK

A když to porovnáš?

Katcher

Organisování v jisté míře člověka baví, pokud hra nějak běží... Pokud se to sere, tak se to sere. Jako hráč řeším jen své problémy, jako org⁵³ problémy nejen své, ale i celého ansámblu a ideálně nějakých hráčů.

BK

Ale děláš to, tak to nějaký důvod mít musí.

Katcher

Důvod něco organizovat? Flagelanství a masochismus? Ne, vážně... asi radost z toho, že člověk udělá něco, co mají lidi rádi? Vlastně to člověk dělá pro ten dobrý pocit. Herní prožitek vlastně nula, finálně je člověk rád, že je na nule, nervy na pochodu, práce herdek... Ne, asi není logický důvod.

BK

Ano, to se do té diplomky napíše úplně samo... Tak poslední dotaz – LARP vychází z fantasy literatury, filmů a PC her. Baví tě fantasy jen naživo, nebo holduješ i těm dalším odnožím?

Katcher

Literaturu čtu často tu samou dokola, protože nové dobré fantasy se nějak blbě hledá.

Filmy... no... jo, člověk na to koukne a zasměje se.

Pozor! Já vlastně mám hobby! Sledování filmů těžce pochybné kvality typu Brain dead, cokoliv od Uwe Bolla a tak. Počítá se to? Ech, budu za magora?

PC hry – na to nemám stroj a wowko⁵⁴ mě nebere.

9.6 Špuntí

žena, 18 let, Praha, studentka Akademického gymnázia

BK

Ahoj, na úvod potřebuji znát tvůj věk, co teď studuješ, jestli někde pracuješ a kde bydlíš, popřípadě pod jakým jménem tě můžu citovat.

⁵³ Org = organizátor

⁵⁴ World of Warcraft

Špuntí

Věk 18, studuju Akademické gymnázium Štěpánská
a pracuju jako Oriflame lady a dělám babysitting
a jméno klidně použij moje

BK

Prima. Kdy jsi začala jezdit na LARPy?

Špuntí

Když mi bylo 11.

BK

Jak jsi řešila, že povolená účast je až od 15?

Špuntí

Nejezdila jsem jako bojová postava.

V boji jako takovém jsem byla asi v 16.

BK

A co na to říkali rodiče? Měli nějakou představu, co ti vlastně svým podpisem povolují?

Špuntí

No, na první LARP jsem se dostala přes mamku.

Jelikož jela jako doprovod svým studentům ze školy a já nechtěla být sama doma, tak mě vzala s sebou.

Mamka byla a je úplně v pohodě, co se akcí týče, jen do patnácti jsem tam vždycky jela s někým, koho zná.

BK

A jak na tebe první akce zapůsobila? A jak myslíš že působila na tvou maminku?

Špuntí

Takže mamka přesně věděla kam jezdím a co se tam děje a na pár LARPech se i byla podívat.

BK

Byla jsi jako počínající puberták ráda, že maminka sdílí tenhle svět s tebou?

Špuntí

No, mamka byla hodně rezervovaná, ze začátku.

Jelikož ta první akce měla mizernou organizaci, tak se jí to spíš nelíbilo a nic v tom neviděla, ale pak jsme byly ještě jinde a začalo se jí to relativně líbit.

Tvrdí, že oni si hráli na Vinnetoua a my to dotáhli do dokonalosti.

BK

A tebe to chytlo napoprvé, nebo sis taky nacházela cestu postupně?

Špuntí

No a já byla samozřejmě nadšená, úplně jsem se do toho zamilovala hned napoprvé a asi spíš kvůli lidem, než kvůli akci.

BK

Zapůsobila na tebe přátelskost té komunity víc než samotné hraní?

Špuntí

Jo a mamka ten svět nesdílela, jen o něm věděla, takže věděla, kam mě pouští, a nikdy nebyl problém s puštěním na nějakou akci.

Ani ne přátelskost, spíš atmosféra.

BK

Co myslíš, že potřebuje dobrý hráč LARPU umět?

Špuntí

Hrát a oddělit realitu od hry, alespoň částečně.

A taky si musí umět najít i jinou společnost a vyžití, než jsou LARPy, aby to mohl vykompenzovat, protože LARPy jsou dost náročné na osobnost.

BK

A myslíš, že jsou hráči, kteří s tím oddělením mají problém? Potkala jsi někoho takového?

Špuntí

Ano, jsou a je jich hodně a mohla bych vyjmenovat celou řadu.

I já s tím chvíli měla problém, ale pak mě přestali mezi sebe brát lidi ve škole a já si to hodně rychle uvědomila.

Pak jsem přišla na Štěpánskou a začala jsem mít úplně jiné priority, teď to mám jako relax, kdysi jsem to měla jako hlavní náplň.

BK

Máš dojem, že je to tím, že mají nedobrý pocit ze svého reálného života a kompenzují to LARPem?

Špuntí

Jo, rozhodně je to o tom, že mají nějaký svůj malý problém a LARPem ho řeší.

Ať je to potřeba mít svůj svět, kde je ten člověk hrdina a v reálu je krysa, nebo třeba utíká od rodinných problémů.

BK

Dokázala bys najít, co byl tvůj problém?

Špuntí

Já už jsem to našla a definovala dávno.

A postupem času je toho čím dál tím víc.

BK

A byla bys ochotná být konkrétnější?

Špuntí

Začínalo to po rozvodu našich, já jsem hledala útočiště, kde bych měla od všeho klid, a utéct do jiné reality a vysnit si dokonalý život.

Pak to přešlo v hledání mužského elementu v životě, protože já ho neměla.

Pak mi začalo lichotit, že se o mě kluci začínají zajímat.

Pak to byl mix tohohle všeho.

BK

Díky moc.

Špuntí

Pak přišlo tvrdé vystřízlivění ve škole a já nad tím začala přemýšlet.

Říkala jsem si, že to je špatně, chvíli jsem nejezdila.

A teď je to o tom, že se tam jezdím odreagovat, popustit si uzdu, třeba se vyzpívat a tak a hodně tam hledám to kouzlo okamžiku, tu atmosféru, která mi chybí.

Ale to nacházím i na historických akcích, takže to je asi atmosféra minulosti.

BK

A myslíš, že LARP může dát i něco dobrého do reálného života? Že třeba hráče nějakým způsobem rozvíjí?

Špuntí

Jo, určitě může dát spoustu dobrých věcí.

Určitě rozvíjí komunikační schopnosti, někteří se díky LARPům zbaví svých osobních problémů, třeba nekomunikativnosti a podobně.

Rozhodně je to hodně o přemýšlení.

A snad nejvíc to rozvíjí manuální zručnost a kreativitu, přeci jen kostýmy a zbraně jsou na tohle docela dobré. A rozhodně to rozvíjí představivost.

Já jsem třeba díky LARPům začala být strašně soutěživá, protože jsem všem chtěla ukázat, co umím, sice to přešlo v posedlost dokonalostí, s čímž mám fakt velký problém a snažím se

s tím něco dělat, ale pomohlo mi to v tom, že něco chci dělat a dokázat.

BK

Já se v diplomce vlastně zabývám otázkou, jestli je to dobrý a pozitivní jev, nebo ne. Jak se na to díváš ty? I po těch zkušenostech, kterými sis postupně prošla?

Kdybys to měla shrnout.

Špuntí

Co jestli je dobré?

BK

LARP jako takový.

Špuntí

Já si myslím, že jo.

Ale jen pro silnější osobnosti, které dokáží zvládnout sami sebe. A je to dost o lidech, mezi které se daný člověk dostane. Ale mix vlastní osobnosti a vlivu ostatních je důležitý úplně všude, to není jen u LARPu, ale ve všech ostatních skupinách či komunitách.

BK

Druhý dotaz je, jestli bych chtěla, aby se takovému koníčku věnovaly mé případné děti.

Špuntí

Kdyby se tomu chtěly moje děti věnovat, tak jim bránit nebudu, ale tlačit je do toho taky nebudu.

Třeba je někdy někam vezmu, aby si to vyzkoušely, ale pak ať se rozhodnou samy.

A rozhodně se spíš budu snažit je vychovat tak, aby to měly v hlavě srovnané a věděly, co od toho chtějí a očekávají, než abych jim to zakazovala.

Nešvary, které jsou na LARPech, jsou i všude jinde, takže je lepší jim výchovou předejít, než řešit, jestli je něco správné, nebo ne.

A kdyby se dítě dostalo do nějaké špatné skupiny lidí, tak už to samozřejmě asi řešit budu.

BK

Když se teď zas oklikou vrátím zpátky, jak myslíš, že se vyvíjelo tvoje hraní? Jak často jsi jezdila na akce a jak často jezdíš teď, jaké typy akcí tě lákaly na začátku a co preferuješ teď? To se týká i postav, co si vybíráš, nebo stylu hraní...

Špuntí

No, vždycky jsem jezdila radši na LARPy než na bitvy.

Ale jo, asi to vždycky bylo tak, že jsem chtěla hrát postavy, které bych chtěla hrát v reálu.

BK

To jest?

Špuntí

Začínalo to na tom, že jsem chtěla postavy s dokonalou rodinou, většinou přírodně založené hraničářky a tak, takový ty kuřátka, co se o ně každý stará. Pak to přešlo v postavy typu markytánek no a teď nejradši hraju aristokratické mrchy typu Mylady de Winter, protože vím, že bych na to v reálu nikdy neměla sílu ani žaludek, ale hrát mě to baví.

BK

Vím, že se taky zapojuješ do přípravy akcí (nemýlím-li se třeba Azeroth) – co tě láká na přípravě akcí? A jak prožíváš akci, kterou organizuješ a kterou jen konzumuješ?

Špuntí

Většinou se podílím na výtvarné přípravě nebo na přípravě zázemí, nikdy jsem nedělala hru.

No, ráda něco tvořím a jsem ráda, když to má výsledky.

A třeba v případě Zlenic je to o tom, že mám ráda lidi v org týmu a ráda jim pomůžu, protože vím, že každá ruka se hodí.

BK

Dokonalostí svých kostýmů jsi povětná, vyrábíš je sama?

Špuntí

No tak dokonalostí bych to zrovna nenazvala.

BK

Tak minimálně velkou propracovaností a jejich množstvím.

Špuntí

Jo, všechno dělám sama, kdyby ne, tak by asi utrpěla moje výtvarnická čest.

Ale třeba neumím dělat fantasy kostýmy, jako dělá např. Drak, já jsem spíš přes šaty a dělám spíš historii než fantasy.

BK

I když je to samovýroba, je to pořád dost finančně náročná zábava, jak řešíš finanční stránky LARPu?

Špuntí

No, kostýmy řeším tak, že srážím jejich pořizovací hodnotu třeba tak na 20-30 % toho, co by za to dali jiní, mám kontakty mezi návrháři a tak, takže materiál sháním za minimální ceny. Jsem hrabací typ, takže vybavení vždycky někde posháním, když si něco koupím za plnou cenu, tak mě to prostě tak nepotěší jako něco, co jsem sehnala za babku. A proto mě asi hodně

holek nemá rádo.

BK

Spíš závidíš...

Špuntí

Ale je to fakt jenom o tom umět hledat.

No, doprava se vždycky nějak pořeší, buď jedu s někým autem a vlaky nejsou nějak drahé, když jede víc lidí.

BK

Ale to mě vrací k tomu, když mimo komunitu narazíš na opovržlivou reakci – máš potřebu vysvětlovat a přesvědčovat, nebo už se radši jako fantasačka neprezentuješ?

Špuntí

No, jelikož to o mě ví málo lidí, tak jim to ani nemusím vyvracet, spíš se tak neprezentuju mezi samotnou komunitou.

BK

A v době, kdy jsi byla fantasy pohlcená, tenhle problém určitě vyvstával?

Špuntí

Jo, párkrát se mi to stalo, kdysi jsem to hodně bránila, ale časem jsem zjistila, že se tím většinou prezentuje ta část komunity, která zrovna moc reprezentativní není, takže se nemůžu těm reakcím divit.

Většina „fantasy pohodářů“ to o sobě neroztrubuje, prostě to nemá potřebu dávat najevo a taky se ani za fantasáka nepovažují, tzv. to, že někdo jezdí na akce ještě neznamena, že je fantazák, protože to je diagnóza.

BK

Jak bys tu diagnózu definovala?

Špuntí

Člověk, který do toho světa z nějakého důvodu utíká, neumí to vzít jenom jako zábavu, prostě se od toho neumí odstříhnout a neumí mít jiné kamarády ani činnosti, jen činnosti s tím spojené.

BK

Jsi celkem nezastavitelné torpédo, čemu všemu se vlastně věnuješ krom LARPu? A přelévají se nějak ty priority v průběhu let?

Špuntí

No, věnovala jsem se v průběhu času hodně věcem, od těch jedenácti jsem dělala spoustu

věcí.

Dlouhou dobu jsem měla jen fantasy, před tím jsem docela dlouho dělala balet, kvůli gymplu jsem skončila.

Když začaly být problémy se spolužáky, tak jsem začala hledat jiné zájmy, vrátila jsem se k aktivnímu tancování, šla jsem na Štěpánskou a makala hodně do školy, teď mám nějaké školní projekty spojené třeba se Studentskou vládou. Taky se občas věnuju historickým akcím (s Manus Regis) a dlouhou dobu pro mě bylo hlavní výplní tancování a taneční kariéra.

BK

Myslíš, že je Studentská vláda takový LARP, co jen není fantasy, ale realistický?

Špuntí

Možná jo, ale já to беру jen jako zkušenost do dalšího života. Jelikož se chci letos hlásit na práva.

A jelikož letos maturuju a plánuju jet na nějaký čas do Británie, tak se hlavně připravuju na to a taky hlídám děti, což je docela makačka.

BK

Myslíš, že třeba dovednosti ve vyjednávání, získané na LARPu, zúročíš jako právnička, nebo tam žádná spojitost není? Prostě, myslíš, že tě LARP ovlivnil při výběru školy nebo směřování obecně?

Špuntí

Jo, to asi určitě využiju, na LARPu se člověk učí komunikovat. A občas tam aplikuju i nějaké právní znalosti.

Ne, to rozhodně neovlivnil. I když...

BK

Po těch letech těžko říct?

Špuntí

Můj životní sen je přihlásit se na UMPRUM na textilní výtvarnictví, takže tohle LARP ovlivnil.

BK

A je to jen sen, nebo to skutečně zkusíš?

Špuntí

Ale taky přišel na řadu rozum, návrhářů je moc a já vím, že bych se neprosadila, protože bych to chtěla dělat proto, že mě to baví a mám z toho radost, ne pro úspěch a pro peníze. Radši to budu mít jako koníčka a jednou budu šít se svou dcerou na panenky.

No, tak jsem zvolila druhou věc, co mě baví a vím, že v tom můžu něco dokázat, takže to bylo čistě pragmatické a LARPem neovlivněné.

BK

Když jsme u budoucnosti, myslíš, že LARP je zábava i pro dospělé? Nebo to nevidíš jako koníček, kterému by ses třeba věnovala za deset let?

Špuntí

Já myslím, že je, proč ne.

I dospělí si umějí hrát a musejí občas vypnout a hrát si třeba na vojáčky, ale zase... musí to být jenom relax, ne útek.

BK

Tím se dostávám i k tomu, že aktivní koníček vždycky svým způsobem ovlivní navazování a udržování vztahů. Je pro tebe důležité, aby tvůj přítel prožíval tvé koníčky s tebou? Nebo ti stačí jeho tichá tolerance, anebo dokonce preferuješ oddělovat koníčky a soukromí?

Špuntí

No, když jsem oddělila koníčky a soukromí, tak to byla katastrofa a průser takže ano, je dobré sdílení. Ideální bylo, když se mnou přítel jezdil na fantasy i na historické akce, ale zase, musí to mít v hlavě srovnané, nesmí to být diagnózou fantasák, protože to skončilo taky katastrofou.

BK

Jsi dost pěkné a navíc oblíbené děvče, jak to tvoji partneři snáší? Přeci jen LARP komunita má minimálně pověst poněkud rozvolněné...

Špuntí

No s tou oblíbeností brzdi a to druhé nemůžu komentovat. Hodně lidí mě nemá rádo a ano, kolují o mě děsné drby, ale to o každém. Ten, kdo mě zná, ví, že to tak není, a to mi stačí.

BK

Tak drby ani neznám, tak ty jsem na mysli neměla, já spíš čekala problém u těch kluků.

Špuntí

No a partneři mi musí věřit, když se mnou chodí, takže v tom většinou problém není, spíš je problém v tom, že jsem asi dost výrazná a to je občas trochu problém pro mužské ego.

BK

Kdybys teď hledala partnera, budeš ho pro jednoduchost hledat mezi hráči LARPu, nebo to pro tebe i přes všechny problémy, které to může přinést, není podmínka?

(resp. pokud ho máš, týká se to jeho...)

Špuntí

Není to podmínka, ale je to příjemné.

Momentálně mám partnera, který se ukáže na dvou akcích za rok, takže pohoda.

A kdybych hledala, tak budu hledat všude, neomezím se jen na jedno.

BK

A sdílí s tebou třeba nějaké jiné koníčky (třeba tancování)?

Špuntí

Máme podobný vkus na filmy, na hudbu, máme společné přátele, ale vysloveně koníčka máme společný LARP. Ale nebrala bych to jako směrodatné, protože on není vysloveně můj partner, ale spíš hodně dobrý kamarád.

BK

A ještě otázka – LARP vychází z fantasy literatury, filmů a PC her – baví tě i tyhle odnože, nebo je pro tebe fantasy zajímavá jen ve hrách na živo?

Špuntí

PC hry vůbec, filmy stoprocentně, ale spíš historické, na fantasy jsem hodně hodně hodně vybírává.

A literatura? U mě vítězí Harry Potter. Spíš čtu klasickou literaturu.

BK

A když hledáš inspiraci pro své postavy, a samozřejmě i kostýmy, obracíš se kam?

Špuntí

U mě to spíš vychází z lásky k historii a z historických filmů, no a postavy a kostýmy jsou z historie, občas trochu fantasy, ale málokdy.

BK

S láskou k historii, proč tě nezlákal historický šerm úplně? Co neumí narozdíl od LARPu nabídnout?

Špuntí

Já k němu přišla jen později. Já na LARPy jedím spíš za lidma, než za samotným LARPem, co se náplně týče, tak je mi bližší náplň historických akcí.

BK

Chtěla jsem se ještě zeptat na směr, který se před pár lety objevil, tzv. living fantasy. Myslíš, že je to nová cesta pro LARP, nebo spíš jen zajímavost, anebo že trvání na těchto principech naopak LARPu ubližuje?

Špuntí

Myslím, že je to dobrá cesta, ale nesmí se přehánět.

Pro atmosféru je to super, ale není to důvod k buzerování.

BK

Vyhovuje ti, že některé akce se nesou v tomto duchu a jsou většinou pro pozvané hráče a do masovějších akcí se to zatím nešíří, nebo by se ti líbilo, kdyby to víc pronikalo třeba i na bitvy a velké LARPy?

Špuntí

Byla bych ráda, kdyby se to rozšířilo.

9.7 Darion

muž, 32 let, Praha, spisovatel a překladatel

BK

Tak na úvod bych potřebovala znát tvůj věk, pod jakým jménem tě mohu citovat, a pak také co jsi studoval, co děláš teď a také odkud pocházíš.

Darion

Je mi 32, mé jméno klidně použij celé, tedy Martin Darion Antonín, jsem z Prahy a studoval jsem německé gymnázium na Pražačce a pak diplomacii a politologii na VŠE. A teď se živím jako spisovatel fantastiky a překladatel.

BK

Kdy jsi jel na svůj první LARP a jak ses k tomu dostal?

Darion

Já o LARPeč slyšel, ale vždycky mi to přišlo jako divná forma zábavy, jet do lesa a tam se mlátit dřevěnou tyčí. Nicméně skrz psaní fantastiky jsem se dostal do Společnosti J. R. R. Tolkiena, kterou vedl Michael Bronec a ten mi vyprávěl o LARPeč víc a trochu opravil mé předsudky. Takže na první LARP jsem vyjel v roce 2001 na Pána Prstenů, který tehdy pořádál Michael Bronec. Měl jsem naprosto strašlivý kostým, rozstřižené tričko obrácené naruby a sešněrované řemínkem a kalhoty z aikida, nebo co jsem to tehdy našel.

BK

No neříkej mi, že velký a slavný Darion začínal jako keckař⁵⁵!

55 keckař = hanlivé označení hráče se špatným kostýmem a obvykle i nevalným stylem hry. Odvozené od černých bot – kecek, kterými má obvykle doplněn kostým.

Darion

No jéje, ale tam tehdy byli keckaři všichni... A navíc já měl z prostěradla vyrobený plášť, takže jsem byl za kostýmového guru. Kdo měl plášť byl někdo. A já jel za elfa, tak to byla nutnost.

BK

Za elfa? No tak každý nováček je na první akci za elfa. Nicméně, co na tebe na tom prvním LARPu nejsilněji zapůsobilo?

Darion

Bylo tam asi sto lidí. Samozřejmě jsem si obrovsky užil i tu bitvu, i když tehdy Michaelovi nějak moc nevyšla a asi po hodině a půl bylo dobojováno. Ale naprosto skvělejší byl pocit z těch lidí. Najednou jsem byl mezi nadšenejšima lidma se stejnejma zájmama, jako jsem měl já, mohl jsem se s nimi bavit o psaní a o čemkoliv, co mě zajímalo. Večer se sedělo a hrálo na kytaru. Bylo příjemný vidět lidi se stejnejma životníma hodnotama, co se neženou za penězma a úspěchem, chtějí být jednoduše šťastný.

BK

A co bylo tím důvodem jet na další akci a zkrátka jezdit dál?

Darion

Jezdím dál prostě proto, že mi tam bylo hrozně fajn. Je to o těch lidech, o tom kolektivu. Na další akci mě na základě mého psaní pozvala Ivana Kuglerová a byla to malá akce pro pozvaných asi 20-30 lidí. Ale i když jsem tam nikoho neznal, okamžitě jsem zapadl, protože jsem si s ostatními mohl povídat o psaní. Hned po příjezdu mi Ivana řekla, že budu hrát Draka, a ačkoliv jsem vůbec nevěděl, co se tím myslí, prostě jsem dvě krátké dýky používal jako drápy, svůj prostěradlový plášť jsem si držel jako křídla a neskutečně jsem si to užil. To byla hra, která se hrála nonstop čtyři dny, a já si na tom naprosto skvěle užil role playing, byly to hrozně intenzivní čtyři dny.

BK

Co myslíš, že by měl mít dobrý hráč LARPu?

Darion

Jako co si o tom myslím jako organizátor? Nebo co bych dal jako radu? Nebo co si myslím jako hráč?

BK

Cokoliv z toho, zkrátka co dělá z hráče dobrého hráče. Jakékoliv vlastnosti nebo schopnosti, co tě napadnou.

Darion

Ono hra je vždycky taková, jakou si jí hráči udělají, a ve chvíli, kdy hráč jede jen na vítězství a nehraje s ostatními, je to celý o ničem. Dobrý hráč hraje i pro ostatní a ono ve výsledku si to i sám pak líp užije. Důležitý je komunikovat s úplně každým hráčem, kterýho ve hře potkám, já to tak dělám vždycky, neustále vyvolávám interakce, jde o to ty hráče rozjet, bavit je, rozehrát je.

BK

Myslíš, že LARP tě může naučit i něco užitečného? Co si pak odneseš do reálného života?

Darion

V LARPu je stanoven tvůj cíl a proti tobě stojí další cíle někoho jiného. A ty volíš prostředky k dosažení toho svého cíle – někdy je to spolupráce, někdy je to spor, ale v principu to hráče učí kompromisu. Ten kompromis pak možná kazí hru, ale to dobrý hráč nepřipustí. Já vždycky vnímám, co kdo chystá, a pak to možná občas tak trochu kazím, když vidím, že někdo jede moc na vítězství. A někdy mě pak kamarádi považují malinko za zrádce, ale holt o tom ta hra je, hrát i pro ostatní. A na to je potřeba ten spor. Ale dovednost vyjednávání, jednání s lidmi, oslovování lidí a i naučit se blufovat. Třeba já ve hrách hrozně blufuju, tahám lidi na vařený nudli. Ale o tom to je, naučit se využívat slova.

A taky to hráče donutí vyzkoušet si roli, do které by se jinak nedostal, zažívá situace, na které se může připravit, až ho jednou potkají reálně.

BK

A co nějaké negativní vlivy? Můžou tam být?

Darion

Já nevím, možná duševně narušení, co si nesou problém v sobě, mohou mít problém, ale to přece není LARPem.

LARP určitě není škodlivější, spíše naopak. A lidi se i hraním rolí odhalují, je to diagnostický zázrak – krásně odhalují své pravé já a lépe je pak můžeš poznat i v reálu. Za jeden den LARPu poznáš lidi líp, než když s nima dva roky sedíš v kanclu.

BK

A neměl jsi strach z takového sebeodhalení?

Darion

Já jsem si pro sebe nastavil cestu upřímnosti, mě nebaví něco hrát, já žiju, jak žiju, a tak to chci. No a potom, když chci něco schovat, tak já to stejně schovat dokážu.

BK

Zabývám se tím, jestli je vlastně LARP jev pozitivní, nebo negativní. Jak to vidíš?

Darion

LARP je komunita, stejná jako jakákoliv jiná. A LARP jako takovej je dobrá zábava.

BK

Druhým motivem mé práce je, jestli je to dobrá zábava pro moje děti. Jak to vidíš ty?

Darion

Určitě ano! Je! Pro děti je to jedna z nejzdravějších možných věcí – sport, fantasie, jednání s lidma. A buduje to sebevědomí, kolikrát jsem viděl na akci nováčka, zakřiknutej, nekomunikativní. A pak ho potkám po pár akcích a on velí armádě, je úžasně extrovertní.

BK

Tobě se povedlo žít se fantasy?

Darion

Jo tak já píšu knížky a k tomu překládám, to je hlavní obživa, ne jenom fantasy, ale vybírám si, teď jsem překládal hru Batman. Ale já už si dávno rozhodl, že mi nejde o peníze a o to handrkovat se se šéfem, já chci dělat, co mě baví a být šťastnej. A taky mám nějaký peníze z Bezkrálí, LARPu který organizuju, ale to jsou drobnosti. A jako hobby vedu nad Krakatitem klubovnu, kde se setkávají lidi, co mám rád, vlastně tam udržuju tu komunitu, co tam dřív bejvala, dokud tam byla hospoda.

BK

Já se v rozhovorech ptám lidí, co si myslí o rozkolísanosti kvality literární fantasy, ale jak se na to díváš ty jakožto autor?

Darion

Myslíš, že je tam rozkolísaná kvalita? No já bych to tak neřekl. Určitě česká sci-fi a fantasy je nadprůměrná, protože ty autoři procházejí hrozně přísným sítem. Je fakt, že z ciziny sem občas přijde jen marketingově přifouklý brak s luxusní obálkou, ale v tý český to není.

BK

A považuješ fantasy za oddechovou, spotřební formu literatury, nebo za tu vážnou nebo zásadní?

Darion

Fantasy literatura má dvě roviny, věci čistě pro zábavu a pak věci kvality velkých historických románů, což je považováno za vrchol literatury. A ta fantasy, stejně jako historické romány jsou podobenstvím našeho světa, hluboké a univerzální.

BK

Máš dost zkušeností i jako organizátor, co tě na tom baví? Jak třeba prožíváš akci, kterou organizuješ?

Darion

Jak ji prožívám? Vůbec nijak!

BK

A proč to děláš?

Darion

Nejdřív v tom byla zvědavost, zda to dokážu, a pak se dostavil úspěch a je příjemný dělat něco, co lidi oceňují. Organizování je složité, ale lidi za mnou chodí a říkají, jak to minule bylo skvělý, a já se nakonec nechám ukecat. Nemám žádnéj mesiášskej komplex, že bych to chtěl dělat pro komunitu, ale zas je příjemný vědět, že něco dělám dobře a ty lidi se baví a chtějí znovu. Navíc Bezkrálí udržuji i z nostalgie, je to jedna z posledních tradičních akcí, co se ještě drží. I když já ho každý rok modifikuju, modernizuju. Snažím se i sledovat, co se děje ve světě, ale třeba seveřani dneska k LARPu přistupují vyloženě vědecky, mají na to grafy a složitý typizace LARPu a asi se jim někam trochu vytrácí to hraní si.

BK

Český LARP je oproti cizině specifický i tím, že si sami vyrábíme kostýmy a rekvizity, myslíš, že to ten LARP obohacuje?

Darion

Výroba kostýmů a zbraní je spíš nutnost než bonus, já si ty věci nevyrábím od chvíle, kdy jsem si mohl dovolit si je kupovat. Zase směr LARP supermarketu taky není nic moc. Navíc na některých LARPech už ti nepřipraví jen kostým a zbraně a jídlo, ale i postavu do všech detailů, ale je lepší si roli připravit sám, člověk ji pak lépe prožije a zahraje.

BK

Ty se věnuješ i městskému LARPu, jako hráč i jako organizátor, v čem je to jiné než klasický LARP?

Darion

Já jsem organizoval LARP podle své knížky Daemonica, ještě než vyšla, a obecně městské LARPy jsou vždycky super. A nechat si prolnout LARP a reálný život je problém toho hráče. Já to mám samozřejmě snazší v tom, že nechodím někam do práce, ale my vždycky hrajeme i se ženou a užíváme si tu možnost hrát spolu. Samozřejmě dokud jsem pracoval, tak to bylo jiné, protože tam to narušovalo jak hru, tak práci. A v tom jsou městský LARPy trochu

nebezpečný, v tom silnějším pohlčení, někomu třeba může i hrozit vyhazov z práce, když si to neukočíruje. Ale stejně tak to sice ohrožuje vztahy, ale spíš ty nefunkční.

BK

Když už jsme se k vztahům dostali, hraní LARPů ovlivňuje i navazování vztahů. Je důležitý aby tvoje partnerka sdílela tvůj koníček s tebou? Nebo ti stačí tichá tolerance? Anebo je úplně nejlepší, když je partnerka mimo?

Darion

Vztah, kdy se LARP nesdílí, se dá udržet, ale většinou se ty vztahy hledaj uvnitř komunity. Taky už je to takový Beverly Hills, všude jsou jen tvoji bejvalý, nebo bejvalý od toho druhýho. Ale zas jestli je na LARPech víc sexu, to se nedá říct, ono když půjdu na diskotéku, tak tam ten náhodnej sex asi budu mít taky, v tomhle směru je jedno, jestli je to LARP. Já jsem svoji ženu na LARPu potkal, nejdřív jsme po sobě dva roky koukali a teď jsme spolu a já jsem spokojenej s tím, jak to je.

BK

Až budeš mít děti, umíš si představit, že je zapojíš a budeš brát s sebou na LARPy? Nebo se alespoň na pár let ty priority změní a budeš se věnovat jim a LARP na tu dobu upozadíš?

Darion

No já ani nevím, jestli chci nějaký děti. Každopádně LARP není pro malé děti, ten rodič pak stejně nehraje, ale je pravda, že se aspoň může bavit tím, že je v té komunitě. Ale pro to dítě to stejně není nic přínosného. A já osobně bych se nevzdal těch kamarádů a té komunity, ale o LARP jako takovej už mi zas tak nejde. Navíc to se dá skloubit, dá se vybrat za ten rok jen pár akcí, co chod rodiny nenaruší.

BK

Máš kromě LARPu nějaké další koníčky? Čemu se ještě věnuješ?

Darion

Koníčky... já vlastně nevím jestli mám koníčky. Šerm. A psaní. To je můj koníček, já nechodím do práce a nemám pracovní čas a volný čas. Já mám prostě čas a v něm i píšu, protože to mám rád. A pak klubovna nad Krakatitem, ale tam je koníčkem zase to, že tam jsem v té komunitě a s kamarády.

BK

Kdybys porovnal historický a fantasy šerm, v čem bys viděl rozdíl?

Darion

Historické bitvy jsou divadlo pro diváky a LARPy jsou divadlo pro herce.

BK

Mezi historickými šermíři a fantasáky často panuje nevraživost, čím myslíš že to je?

Darion

Šermíři dřevěným šermem pohrdaj, ale je to neznalost a nepochopení. Ono šermíři neumějí hrát ve smyslu hrát sám pro sebe a v bitvách nehrají vůbec. Zatímco já si i železné bitvy prožívám a hraju jako LARP. A hraju i pro ty ostatní šermíře a tím vlastně i pro diváky, protože skutečně rozehrávám postavu toho šikovatele nebo hejtmána a tím rozpohybuju a rozehraju tu svoji jednotku. LARPaři obohacují šerm o divadlo, o hraní a zatraktivňují tak šerm i pro diváky.

10 Použitá literatura

- BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. Praha : Triton, 2005.
- CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: Maska a Závrať*. Praha : nakl. Studia Ypsilon, 1998.
- CARPENTER, Humphrey. *J.R.R. Tolkien životopis*. Praha : Mladá fronta, 1993.
- DISMAN, Miroslav. *Jak se vyrábí sociologická znalost*. Praha : Karolinum, 2006.
- FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. Praha : Český spisovatel, 1993.
- GIDDENS, Anthony. *Sociologie*. Praha : Argo, 1999.
- HAYESOVÁ, Nicky. *Základy sociální psychologie*. Praha : Portál, 1998.
- KELLER, Jan. *Dějiny klasické sociologie*. Praha : Sociologické nakladatelství, 2007.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Praha : Dauphin, 2000.
- MAYEROVÁ, Veronika. *Dlouhá cesta od mimozemských civilizací k elfům: žánrová diferenciacie české fantasy po roce 1989*. České Budějovice, 2009.
- MONTOUSSÉ, Marc; RENOUEAU, Gilles. *Přehled sociologie*. Praha : Portál, 2005.
- MURPHY, Robert. *Úvod do kulturní a sociální antropologie*. Praha : Sociologické nakladatelství, 2006.
- NAKONEČNÝ, Milan. *Encyklopedie obecné psychologie*. Praha : Academia, 1997.
- PRINGLE, David. *Fantasy Encyklopedie fantastických světů*. Praha : Albatros, 2003.
- PRŮCHA, Jan. *Interkulturní psychologie*. Praha : Portál, 2007.
- SOUKUP, Václav. *Dějiny antropologie*. Praha : Karolinum, 2004.
- SOUKUP, Václav. *Přehled antropologických teorií kultury*. Praha : Portál, 2000.
- ŠINDELÁŘ, Vladimír. *Velká kniha o soubojích a duelantech*. Praha : Regia, 2004.
- VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Praha : Portál, 2005.

www.asf.cz

www.csfd.cz

www.dragonbane.org

www.hofyland.cz

www.ikarie.net

www.larp.eu

www.larp.com

www.legie.info

www.odraz.org

www.wikipedia.cz

www.wizards.com

<http://psychologie.doktorka.cz/zavislost-na-pocitacovych-homadnych-online-hrach/>

11 Obrazová příloha

<http://galerie.asf.cz>
<http://ageran.galerie.cz>
soukromý archiv